闘うパソコンゲームマガジン
1989年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第3号 通巻第52号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
1989 3月号
定価520yen
春の快進撃号
最新BIGゲーム12本!
完全攻略特集
ピラミッドソーサリアン
スタートレーダー
ウィザードリィ4
信長の野望・戦国群雄伝
水滸伝・天命の誓い
ヴェイグス/どろろ
妖怪変紀行
ゴーファーの野望・エピソードII
スナッチャー
ロードス島戦記
サイオブレード
特別付録!
超難解ゲーム
(マイト&マジック2 裏全書)

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない？

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動

できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
（ディスプレイは別売です）
129,000円で新登場。

おかげさまで90年

本格派パソコン。PC-8801FE新登場！

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

パニックベアーズコンテスト

たくさんのご応募ありがとう

おめでとう12月MVP賞

矢羽々　忠大さん	（岩手県）	4:03
中里　睦三さん	（愛知県）	4:41
松本　浩二さん	（兵庫県）	6:10
小水　椎史子さん	（大阪府）	7:02
杉原　加納子さん	（広島県）	8:05

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします！

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）
本体標準価格――168,000円
（ディスプレイは別売です）

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社（札幌）011（251）5531/東北支社（仙台）022（261）5511/東京支社（東京）03（456）3111
中部支社（名古屋）052（262）3611/北陸支社（金沢）0762（23）1621/関西支社（大阪）06（945）1111
中国支社（広島）082（242）5503/四国支社（高松）0878（22）4141/九州支社（福岡）092（261）2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC　パソコンインフォメーションセンター
東京　03（452）8000　大阪　06（943）9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日（祝日を除く）
（電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。）

日本電気グループ

1989 ③ March Vol.52 発行／角川書店

CONTENTS 3

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／下端吉範
MODEL／藤谷美紀

春です。もうすぐ新学期。友達と一緒にいられるのもあと少しかもしれないね。今月の表紙の藤谷美紀ちゃんも、春からは高校１年生。中学生から高校生へ、そしてますます美少女に成長しいくのだ。 (→Ｐ209)

How To Win ★SPECIAL★

最新ビッグゲーム12本

だれにでもよくわかる ●初心者もＯＫ！各町の詳細データ＋アウトドア・ダイジェスト、おまけに英語講座もついてキミのクエスト達成は間違いナーシ!!

マイトアンドマジック2㊙全書

コンプティークの内容についてお答えしておりました"03(221)9900"はお休みしております。3月号の記事内容については直接編集部までお電話ください。なお小誌に掲載のゲーム解法については一切お答えできません。ご了承ください。

おことわり★大行天皇のご逝去にともない、本号掲載の広告につきましては、一部の広告主より掲載を自粛したい旨の申し入れがございましたが、雑誌制作進行上やむをえず掲載の運びとなったものもございます。御了承ください。

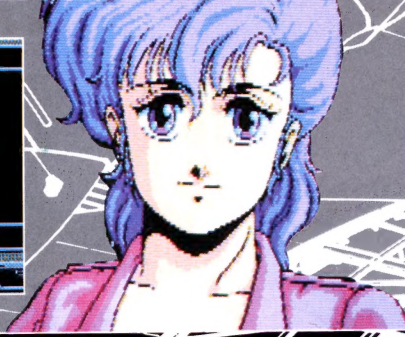
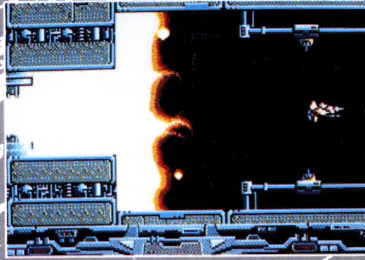
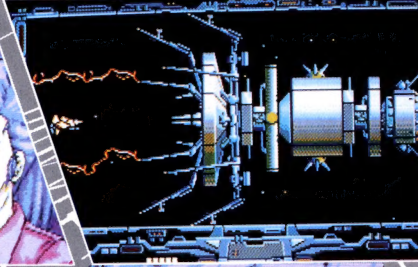
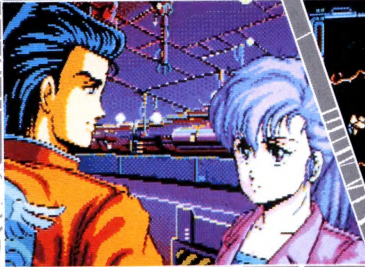
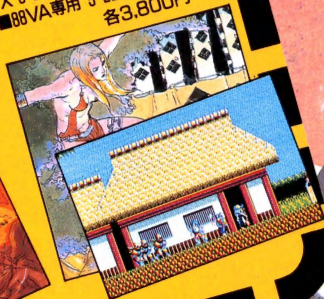
画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう星間貿易。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日

Falcom
Falcom
スタートレーダー
STAR TRADER

Falcom
もっと、もっと冒険。
SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1
15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。
もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シ
ナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくとい
うのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐ
シナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこが
れていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増
えたので、謎解きが好きな人におすすめです。
■88SRシリーズ 5″2D
■98F/VM/VX 5″2DD
■98U/UV/UX 3.5″2DD
■X-1turboシリーズ 5″2D
■88VA専用 5″2DD
各3,800円
SCENARIO Vol. 1
ソーサリアンは進化する。
and
戦国ソーサリアン
日本を救いたい。
SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2
ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱
に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、
秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ライン
ナップ。歴史が苦手な人も勉強？になるというスグレモノ。内容の濃
さも、5″2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリューム
アップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことがで
きるのか？
■88SRシリーズ 5″2D(2枚組)■98F/VM/VX 5″2DD■98U/UV/UX
3″.5″2DD■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組)■88VA専用 5″2DD
各3,800円
SCENARIO Vol. 2
and
and
最強の敵と
戦ってみたい。
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン
SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3
最強最悪の敵"魔王ギルバレス"。そこにたどり着くまでには、
広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップを
かわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をして
きて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きる
かもしれない。しかし、それでも"魔王ギルバレス"を倒すため
に、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。
今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。
■88SRシリーズ 5″2D(2枚組)■98F/VM/VX 5″2
DD■98U/UV/UX 3.5″2DD■X-1turboシリー
ズ 5″2D(2枚組)■88VA専用 5″2DD
各3,800円
SCENARIO
ピラミッド ソーサリアン
●これからの。
現在までに、追加シナリオがVol.3まで、
そしてユーティリティーのVol.1と、爆発
的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソー
サリアンのいろんな企画が考えられていま
す。将来には、ユーザーの君たちが作った
ソーサリアンの世界ができるかも。？ これ
からも、無限の可能性を秘めたソーサリア
ンにご期待下さい。

システムだからデキル。
ソーサリアンだからデキル。

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

ソーサリアンの世界が知りたい。

魔法と剣が支配する混沌(カオス)の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であ　たを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。

■88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
■98F/VM 5″2DD(5枚組)
■98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
■X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
■88VA専用 5″2DD(5枚組)

各9,800円

SORCERIAN

and

もっと強い武器が欲しい。

SOCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD
各3,800円

●大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

※このゲームは月刊「コンプティーク」に連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。
©Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE
ファンタジーロールプレイングゲーム
ロードス島戦記
灰色の魔女
©
【待ってるぜ!!】
原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕
PC-9801
VM/VX 5"・UV/UX/CV 3.5"
2HD 2枚組 定価9,800円
▶X68000版 開発中◀
発売日未定
ユーザーテレホン
大阪06(315)8255
ゲームに関するお問い合せは午後1時30分～6時の間にお電話でどうぞ。
それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。
ロードス島戦記
HUMMING BIRD SOFT, GAME SERIES
ライフアドベンチャーゲーム
アグニの石
■PC-8801SR
7,800円
ホラーロールプレイングゲーム
ラプラスの魔
■PC-9801F/U
■PC-8801SR■X1
7,800円
3Dピンボールゲーム
ファイアボール
■MSX2・メガROM
6,800円
◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。
◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。
Humming Bird Soft
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
TRINITY
STAC
Software Technology & Communication

文句言うならやってみろ!!

やじうま ペナントレース 1988

監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

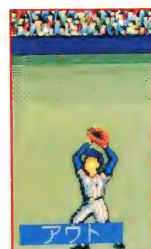
日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、プロ野球に憧れている方など全国の野球ファンに贈る野球ゲームの決定版。

意中の球団の「入団テスト」を経ての選手プレイもよし、選手交代からサインプレイまでもこなす監督プレイもよしのひとり2役。

PC-98版は、なんと全12球団を登録し、さらに日本シリーズを制すると大リーグのオール・スター・チームとの日米対決。

'88年のプロ野球データを完全シミュレートしたウルトラリアルな「やじうまペナントレース」ただ今熱闘中!

※画面写真は全てPC-98版

ドーム球場をはじめ全11球場（PC-98版）。打球の状態で内・外野ズームアップ画面に切り替わります。

練習モード

実技、走力、体力強化の3種類。一流選手になる為には、何より練習が大切。

内・外野ズーム・アップ

打球の飛んだ位置が判ります。セーフかアウトか、スリリングな場面をお見せします。

ペナントレース開催中！

- PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV ●PC-286シリーズ 要384KB以上、2ドライブ ディスク3枚組 ¥7,800
- PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組
- PC-8801mkII SR/FR/MR/TR 要2ドライブ ¥7,800

MUSIUM3 曲データ集

※画面写真はPC-98版

♬FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応曲データ集。

♬「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK！

■絶賛発売中！

●PC-9801シリーズ ●PC-8801SRシリーズ ●FM-77シリーズ 全て ¥5,800

ご注意 このソフトには「MUSIUM3」(PC-88, FM-77版)か「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

▼収録曲全30曲

★邦楽ポップス、ロック

●赤いスイートピー●カモン●ガラスの十代●ゲット・ワイルド●戦場のメリークリスマス●ダンシング・ヒーロー●チャコの海岸物語●涙のリクエスト●なんてったってアイドル●ミ・アモーレ●ライディーン●六本木心中

★演歌、ナツメロ他

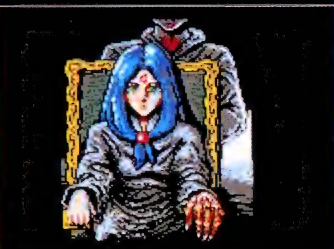
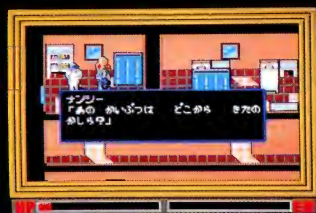
●命くれない●大阪しぐれ●男と女のラブゲーム●ゲゲゲの鬼太郎●恋のフーガ●時の流れに身をまかせ●長良川艶歌●浪花節だよ人生は●雪国●夜霧よ今夜も有難う

★洋　楽

●嵐ケ丘●ゲット・バック●すてきなSomebody●バッド●ファイナル・カウント・ダウン●フーズ・ザット ガール●見つめていたい●ラ・バンバ

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

好評発売中！

MSX2
3.5″2DDディスケット 2枚組
RAM64K以上
VRAM128K以上 ¥7,800
● PC-88版3月上旬発売予定
企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！ 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場！

好評発売中！

● MSX2（¥7,800）
● PC-9801シリーズ、PC-8801Mシリーズ、PC-88VA（¥8,800）
● PANACOM-M500、353、FMR-50、50LT（¥9,800）

● 人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。
● 見やすい4人囲み方式を採用。 ● そのほか機能満載。

※画面写真はMSX2版

● 発売元 ビクター音楽産業株式会社

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる!

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようまとめあげた対試験用の暗記法なのです。一〇〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事がありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっているのです。試験会場で問題用紙を見た瞬間、君は記憶術の驚異を知るでしょう。

あらゆる試験に、あらゆる状況で利用できる!

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時でも、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされてしまうハズです。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるでしょう。

卒業生の声に記憶術の驚異を知る!

受験で一番モノを言うのは記憶術だ!

三上浩一(18才)

受験の追い込み期、「記憶術」の広告を見た時は「これだ!」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから、当然と言えば当然です。

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上!

黒田勝弘(15才)

中三になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数字や生物も公式や数値を忘れないので、二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。

案内書無料プレゼント

ハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ! 記憶術が詳しくわかる資料を無料急送いたします。

郵便ハガキ
40円
〒164
東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
驚異の記憶術557B係

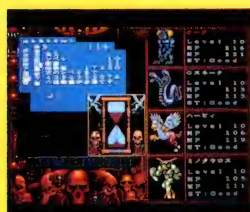
「希望コース」
郵便番号・住所(フリガナ)
お名前・年令(フリガナ)
電話番号・学年

LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

最強最後のRPG

X68000版、遂に登場!!

2月20日発売

■X68000 5"2HD 7枚組 9,800円/

■PC8801SR以降シリーズ5"2D 7枚組 好評発売中/

■PC9801シリーズ5"2HD 3枚組 好評発売中/

5"2DD 4枚組 好評発売中/

3.5"2DD 4枚組 好評発売中/

■X1シリーズ5"2D 7枚組 好評発売中/

■MSX2 3.5"2DD 5枚組 好評発売中/ 各7,800円

●スタッフ募集(正社員)

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ/ あなたのパワーを求めます。〉

■資格:18～28歳,学歴不問 ■職種:プログラマー,音響スタッフ,グラフィックデザイナー,イラストレーター,営業,企画,一般事務 ■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)

電話連絡の上履歴書をご持参下さい
作品のある方はご持参下さい

TEL. 03(264)3039 担当:人事

お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

MSXマークはアスキーの商標です。

ブレイングレイサービス・テレホン 03-230-0664

株式会社 ブレイン グレイ

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7九段NIヒル Tel. 03-264-3039

妖怪夜行

地球滅亡の危機を知り、日本妖怪軍団は、新天地を求め、宇宙へと旅立った。しかし、彼らが降りたった星は、なんと西洋妖怪軍団に支配されていたのだった。西洋妖怪は、日本妖怪に対して数々の無理難題を申しつけた。果たして、日本妖怪に明るい未来はあるのか？

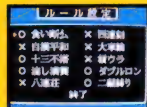
今、[illegible]のである。

このゲームのシステムは、基本的にラスト・ハルマゲドンと同様のものですが、あらゆる点に、ユーザーの意見をもとにバージョン・アップされております。
どこがどう変わったかは…見てのお楽しみ!!

なお、このゲームには、いろいろな意味で毒気があります。以下に該当する方は、このゲームの御遊戯はご遠慮下さい。

① このゲームに対して、あくまでもラスト・ハルマゲドンのノリを期待している方
② 冗談のわからない方、及び心にゆとりのない方
③ 遊び心を理解できないマニアの方
④ 普通のゲームを遊ぶつもりでこのゲームを購入しようとしている方
⑤ このゲームの原作者である飯島健男が大っ嫌いな方

最笑最怒の超不可思議
RPGついに登場!!
MOTO
●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は，使用機種名を明記の上，現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

KONAMI
コナミの人気キャラ8人が
「お相手申す」。
楽しい。
しかし、あなどれない。
シモン、ゴエモン、ポポロンをはじめ8人の人気キャラが勢ぞろい。キミに挑戦してくる。相手の性格は設定できるが相手は実戦で成長する。となると、なかなか、あなどれない。初心者から本格派まで、本気で楽しめる『牌の魔術師』。心いくまで面白がって頂きたい。
© KONAMI 1989
牌の魔術師™
はいのまじゅつし
音声出力機能付
MSX2対応　ROMカートリッジ　新10倍対応
5,800円(予価)　VRAM128KB　2月中旬発売予定
気合を入れて、
打つ。撃つ。討つ。
手ごわい。
しかし、勝たねばならない。
ニュージーランド沖合北東20km地点のガルカ島。ここに人類滅亡を謀る"レッドファルコン"の前線基地がある。宇宙海兵隊の報告をうけて潜入した『魂斗羅』、ビルとランス。レッドファルコンと闘う2人の命運は。さあ、撃て。撃破せよ。人類を守るため、勝たねばならない。
あの『魂斗羅』がMSXでスケールアップ!!
コントラ
魂斗羅™
© KONAMI 1989
MSX2対応　ROMカートリッジ　SCC搭載
5,800円(予価)　4月発売予定
画面は、開発中のものです。

勇気なんか、意味がない。

絶賛発売中
PC-98
(5"2DD・5"2HD・3.5"2HD)
各¥9,800

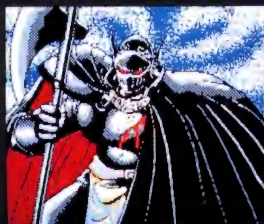
CD & DISK
●このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです。

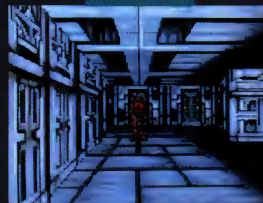
創立5周年記念

DEATH BRINGER
デス・ブリンガー

PC-88VA

奥行きを表現する多重背景処理。

風系魔法、電撃の呪文を唱えた。

キャラクターデザイン&アニメーション指導・越智一裕

2月10日
発売
5"2HD・2枚組
¥9,800

X-68000

スクロール感覚の拡大縮小表示。

火系魔法、爆燃の呪文を唱えた。

ハード機能を活用したオリジナル・グラフィックス。

3月上旬
発売予定
5"2HD・3枚組
¥9,800

X-68000 PC-88VA 真RPGここに完結!

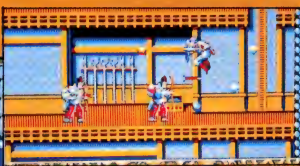
■■■■■遠くから敵を表示する3D型RPG。■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。■サンプリングによりリアルなBGMとしゃべりを実現。(X-68000のみ)■■■■■■

作品 ■CDシングル付き！

■スピーディ&スムーズ、グレードアップした操作性。
■多発、綿密な視覚的イベント。
■全世界をのみ込む衝撃的シナリオ。
■広大な世界を表現するデーター量アップ。
■必見、背景アニメーション。
■個々ルーチン対応の多彩なボスキャラ。
■洗練、過激なドラック&マギック。

絶賛発売中

アクションシーン。
マンハッタンの地下鉄。

RPGシーン。
高野山の雪景色。

伊豆鬼ヶ島の牢獄。
炸裂するマギックに注目！

絶賛発売中	PC-88SR	PC-98	X-1turbo	MSX2
各￥8,800	5"2D	5"2HD・5"2DD・3.5"2DD	5"2D	3.5"2DD

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

ご注意 お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい（送料無料）。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

■5周年記念キャンペーンクイズ・当選者発表

大変な話題を呼びましたX68000が当たるクイズ。金賞・銀賞の当選者はご覧の皆様です。おめでとうございます。銅賞当選者は商品の発送をもって発表に代えさせていただきます。たくさんのご応募、本当にありがとうございました。

■金賞：X68000　神奈川県茅ヶ崎市／穴田　功様（13歳）■銀賞：CDラジカセ　北海道札幌市／片山　敦幸様・中村　綱之様・石狩郡／江丸　裕教様・秋田県雄勝郡／簗瀬　信悦様・福島県二本松市／柳沢　貴博様・郡山市／佐久間　淳一様・群馬県沼田市／石井　鉄也様・埼玉県大宮市／海東　篤志様・東京都国分寺市／渡辺　剛司様・武蔵野市／岡田　貴雄様・神奈川県横浜市／阿部　大輔様・岐阜県各務原市／杉山　雅彦様・愛知県名古屋市／渡辺　勝広様・三重県鈴鹿市／辻　清和様・大阪府大阪市旭区／澤田　和良様・兵庫県小野市／井上　俊彦様・明石市／富田　康春様・奈良県奈良市／松崎　雅則様・和歌山県和歌山市／井村　悦也様・長崎県長崎市／吉岡　賢生様

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

大航海。
Sid Meier's
PIRATES!
17世紀のカリブ海は、勇敢な男を育てた。
"パイレーツ!"の世界に入りこんだ貴方は、スペインの大海原に自分の勇敢さと名声を見ることになるでしょう。その生活には、土地、財産、階級、知識、家族、恋愛、信頼と裏切り、健康、花嫁、そして何よりも勇敢な貴方自身が必要なのです。このゲームはマイクロプローズが日本の皆様にお届けするアクションシミュレーション、ストラテジー、そしてロールプレイングゲームを一緒に結めこんだ新しい経験です。
2月10日発売 ¥9,800
PC-9801 VM2以降(5"2HD 2枚組)●PC-9801 UV2以降(3.5"2HD 2枚組)
MICRO PROSE
SIMULATION ★ SOFTWARE
マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

LOOK!

COMMING SOON!

NEW GAMES INFORMATION

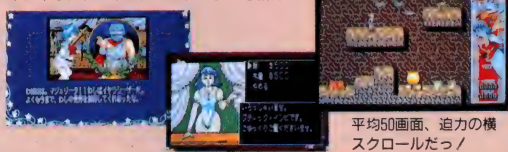
本格派アクション+うれしいごほうび付き!

PC88·98 **3月同時発売!**

PC88SR以降 5″2D5枚組 **8,800円**

PC98シリーズ 5″D 3枚組 **9,800円**

Ⓒ1988ナツメ/Ⓒ1988ダイナミック企画(槙村ただし)

キレイなグラフィックでストーリーを紹介

平均50画面、迫力の横スクロールだっ!

ドアを開けると美少女の経営するお店だったりして……

元気なアクションA・V・Gだっ!!

MSX1、2カセット対応 予定価格 **7,880円**

Ⓒ1988ナツメ/Ⓒ1974手塚プロダクション

4月発売予定

行方不明のワトさんはどこへ行ったのだろう?

三つ目族の謎は解けるのだろうか?

永井豪書き下ろし

PC88SR以降 5″2D6枚組 **8,800円**

Ⓒ1988ナツメ/ダイナミックプロ

発売日未定

如月博士を襲う悪の犯罪結社とは?
幻城の決戦はもう間近に迫っている…………

ナツメでは毎月気になるあのゲームの情報をお電話でお伝えしていまーす。発売のご案内や攻略法、それにタイムサービスでプレゼントのお知らせもありますよー!今すぐダイヤルしてね!

東京 03-207-7500
大阪 0720-68-2308

スターのタマゴ・岩間リエ子ちゃんだゾ!

NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

※通信販売ご希望の方は下記住所へ商品名をご記入のうえ現金書留でお申し込み下さい。

ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39ハギビル ☎03(232)5251

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME――【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

RIDE ON!

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組
¥7,800
MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

絶賛発売中!!

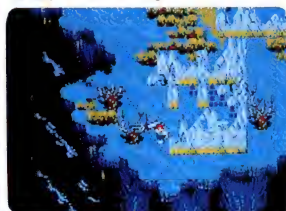
ジー・ディー
GREATEST DRIVER
C 1988 T&E SOFT

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION

PC-9801 ONLY

PC-9801VM/VX,PC-286V 5"2HD ¥7,800
PC-9801UX/UV,PC-286U 3.5"2HD ¥7,800

16ビット機専用にバージョンアップし、謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図りました。

近日発売!

◀開発中画面

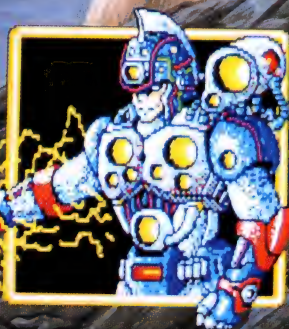
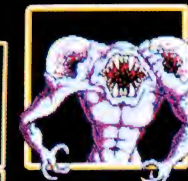
好評発売中!!

●X1及びX1turboシリーズ5"2D・2枚組¥7,800
●PC-8801mkII SR 以上‥5"2D・2枚組¥7,800
●MSX (RAM16K以上) 4メガロム‥‥‥¥7,800
●MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム‥¥7,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 コンプ3月号

3月10日発売
出会う前から知っていた
CRIMSON II
クリムゾンII ―邪神の逆襲―
■PC-88SR/TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/MA2/FE/VA/VA2/VA3
■5"2Dディスク(4枚組)
■要2ドライブ
■定価：7,800円
(大型布製カラーマップつき)

いずれ、この永い冒険の中で出会い、共に命を賭けて戦う4人の仲間たち。彼らもまた、主人公と同様全く別々の場所に生をうけながら、それぞれの修業のために旅を続けていた。そして、まるで運命の糸にたぐり寄せられるかのようにこの世界の隠された謎に吸い寄せられていく。
物語は4人それぞれの冒険から始まる。未来の仲間たちの数奇な旅を全て終えた時、舞台は新たな幕あけへ──。
あなたは導かれるように再び彼らに出会うだろう。その時、あなたの脳裏には彼らのたどった道が鮮やかによみがえる。

【画期的マルチシナリオ・リンク方式を採用】

まず順に戦士、僧侶、魔法使い、女戦士となって4つ別々の冒険に挑み、その後主人公となって彼らを探し、パーティーを組んでいくという、まさにメンバー全員を主役にした画期的構成。

- マップはクリムゾンの4倍、パーティーは5人編成、イベント多数、魔法20種類、オリジナルモンスター70数匹、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
- 山には高低差を設定、海では初の潜水コマンド(海の中を進む)を導入、縦・横共に立体感あふれる世界を実現。
- ダンジョン内の影処理で最高の臨場感を演出。
- スムーズなスクロールと魅力の大型ウインドウ。
- 戦闘処理はスピードも含めさらに合理化、操作性は大幅にアップ。
- 移動したい方向へ楽に動ける簡単なキー操作。
- BGMはステレオFM音源に対応。

【プログラマー募集】

◎プログラマーを募集しています。 通勤可能な方。
ご応募の際には、電話にてお問い合わせの上、マシン語で書かれた自作のゲームソフトをお送り下さい。

【STAC】

【通信販売のお知らせ】

①現金書留の封筒を用意する。
②ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
③商品の代金を入れる(送料は無料です。)
④郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜〜金曜10:00▶17:00

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる
3D(スリーディー)モデリングテクニック通信講座
小田雅弘監修
アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。
市販のキットではもの足りない人に！
大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に！
高度なテクニックをみがきたい人に！
創作意欲がわいてくる！
今なら案内書が無料でもらえるよ!!
もう何だって作れるぞ!!
小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。
充実した講座内容
工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc
▶くわしい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今スグ、ポストへ！
「3D製作講座の資料送れ」
●郵便番号・住所(フリガナ)
●氏名(フリガナ)●年令
●電話番号(市外局番も)
40円
〒164
東京都中野局
私書箱105号
東京ホビーセンター
3D製作講座
557B係
東京ホビーセンター3D製作講座
〒166 東京都杉並区高円寺南1—33—3
TEL03(317)2811 (受付(年中無休) AM7時〜PM9時)

アグミックスのMAXシリーズ

SERIES 1

『私立探偵マックス』 ～潜入!! 謎の女子校～

原画：富士参號
発売中¥6,800

マック・ゼルディ。通称マックス。女性とSEXする事でしかESPを得られない変態エスパーの彼のもとに、女子校での殺人事件が舞い込んだ。新鮮な女子校生とヤレる！　と大喜びの彼だったが……。「女の子がかわいー♡」と大評判のシリーズ第1弾！

SERIES 2

『サッちゃんの大冒険』

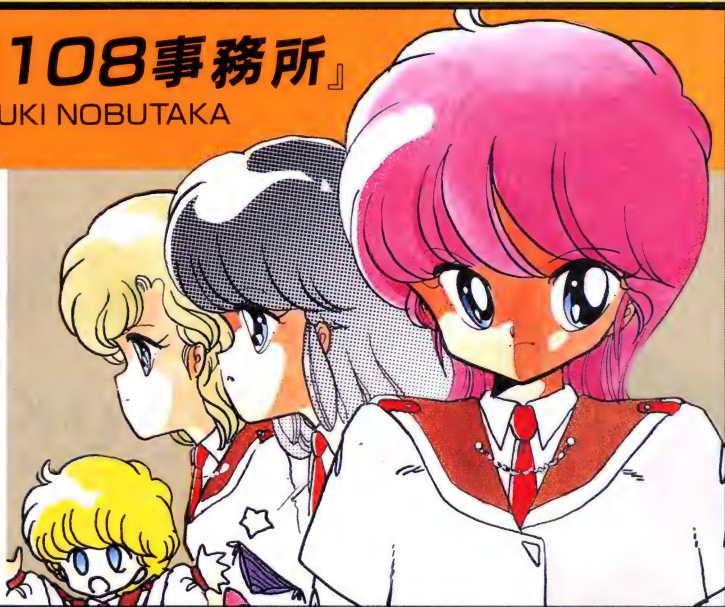
原作・原画：緑沢みゆき
発売中¥5,800

サッちゃんは500円玉入手のためならナ～ンでもやってしまうという変わった趣味の持ち主。めずらしい500円玉の持ち主を求めて、あっちこっちでニャンニャンニャン。でもやっと見つけた持ち主は…？人気コミック、オリジナルシナリオでゲーム化！

SERIES 3

『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
発売中¥6,800

女子高寮で連続暴行事件が発生！寮生で妹分のゆまからの依頼で、『108事務所』の探偵・峰あずさは捜査にのりだした。なぜ少女たちは暴行の事実を隠すのか？己の欲望にためらいもなく身を任せる彼女たちに、翻弄されるあずさ。次第に核心に近づいているかに見えたが……。大好評のシリーズ3作目！

好評発売中!!

■対応機種（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）
純正品以外での作動は保証できません。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■送料は無料です。

アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501　PHONE 03-358-4862

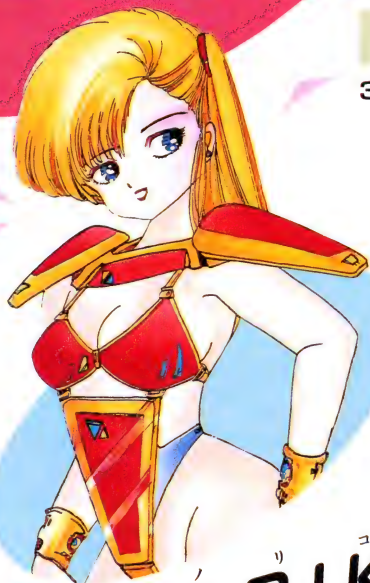
発売中:PC9801シリーズ/　SR以降　**開発中**:X68000/MSX/X1turbo以降

3作品・迫力を込めての同時発売！

魔剣士 KUMIKO（クミコ）

定価¥7,800

一人の美少女が学校から帰宅して、いつものとうりひとりHをしていると……
エクスタシーの瞬間に突然、魔界へワープそこで性的魔獣と戦う事になります。
しかし魔界へワープした原因が自分の毎日している事が原因だったとは……

媚少女 NORIKO（ノリコ）

定価¥7,800

毎日々、性的悪夢に悩まされ続けている美少女NORIKOがいます。
NORIKOの悪夢がストーリー展開します。そして、
NORIKOはついに精神科のドクターを尋ねるのですがそのドクターもまた……

堕天使 KYOUKO（キョウコ）

定価¥7,800

彼女の職業は秘密。でも美少女たちを悩みから開放してやる為に存在する堕天使。
毎夜、街角に立つ美少女たちの唯一の救い。それが堕天使KYOUKOなのです。
何をどうやって救うかって？　それは　ひ・み・つ

▶3 作品ともSEXY VOICEシリーズですので勿論、鮮明合成音声でしゃべります。
▶全編にわたってアニメ処理も盛り込まれています。
▶めんどうなハードはいっさい不要です。(98シリーズは要FM音源)

予約受付中！　近日発売予定

内山亜紀の
超番外制服図鑑+プラス
チョウバンガイセイフクズカン

定価¥7,800

●過激な番外女子高制報図鑑+(プラス)ユーザーコンテスト図鑑です。
(ご予約ははがきにてどうぞ。機種メディア・住所・氏名をお忘れなく。)

NEW SYSTEM HOUSE OH!（ニューシステムハウスオー）　京都市山科区音羽西林町12　TEL：075-502-2972

●通販はハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。（送料当社負担・商品は内容がわからぬよう確実にお届けします。）

PC9801版

5"2HD・3.5"2HD
！2月8日！
全国的に新発売！

ドキドキシャッターチャンス！（本体4,800円）

別売りデータ集

- ＃1 女子高生編パート2
- ＃2 看護婦編
- ＃3 バスガイド編

（各定価 3,000円）

（別売りデータ集は「ドキドキシャッターチャンス！」本体がありませんと動作致しません。）

●プレイヤーはかけだしのカメラマンとなり、依頼人の指示によって色々な場所へ色っぽい写真を撮りに出かけなければなりません。プレイヤーは縦横無人にフィールドを駆け回り、かわいい女の子を見つけたら、すかさずシャッターを切ります。(この時の画面はロールプレイングゲーム風になっております。)フィルムは全部で15枚。全部写し終わったら、お楽しみの現像です。もちろん、タイミングが合っていませんと、写真はちゃんと写りません。その上、プレイヤーの邪魔をする学校の先生、警察官なども登場します。うまく撮れていますと、お楽しみの美しいグラフィックが画面一杯に表示されます。もちろん、フィルムは何度でも撮りなおす事ができます。さて、君ははたしてまぼろしの美少女の写真を撮る事ができるでしょうか。

●ドキドキ/シャッターチャンス/の別売データ集は同時に3タイトル発売されます。仕様方法は簡単です。ドライブ1にシャッターチャンス本体のAディスクを、ドライブ2に別売のデータ集を入れるだけで、違うマップと違う写真をお楽しみいただけます。続編3タイトルも予定しております。

グラフィックの大きさはフル画面!!

PC8801版も好評発売中！

本体：定価4,800円

データ集：各定価3,000円

通信販売のお申し込み方法

ご希望の商品名、機種名、メディア、ご住所を明記の上、現金書留にて下記住所までお申し込み下さい。送料は無料です。

東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ ●BGM全15曲 ●コマンド選択方式 ●98版はマウスにも対応

世界初のサスペンスコメディー

殺しのドレス2

愛の危険な香り

●今までにこれほどリアルなアドベンチャーゲームがあったであろうか…。もし、君が自分の婚約者を何者かに殺されてしまったら…。全ての謎はこの悲劇から始まります。
スピーディで、現実的なストーリー展開。一度やり始めたら、ゲームを解き終わるまでやめられなくなる…。『殺しのドレス2』はそんなソフトです。
●自分が、主人公になりきれるリアルなストーリー。また、次々と起こる事件により、プレイヤーを飽きさせません。
●コマンド選択方式ですので、どなたでもゲームを解く事ができます。
●FM音源によるBGM、効果音も随所に挿入されています。
●目パチロパチはもちろんの事、その他のアニメーションも効果的に演出しています。
●もちろんフェアリーテールお馴染みの美しいグラフィックです。
●好評の複数の名前登録モード搭載。

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ
近日発売！

各定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。
※通信販売はフェアリーテール宛でお願いします。住所は下記のとおりです。

販売・企画・制作

フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービルB1F

株式会社ジャスト
JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7

緊急NEWS!
ソーサリアンシリーズ
2月15日発売!!
③「暗黒の魔道士」羽衣 翔
ドラゴンコミックス
B6判 各480円
SORC
角川書店

ズ、ついにコミック化!!
「暗黒の魔道士」
（羽衣翔）より
全巻に
巻末特別付録つき!!
●特別付録小説
「ソーサリアン創世記」
松枝蔵人・著
米田仁士・イラスト
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

㈱アスキー
㈱アルゴ21
㈱インターコム
㈱エー・エス・ビー
エスエイティーティー㈱
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー（ハミング バード ソフト）
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱講談社経営総合研究所
㈱コーバス
㈱国際プログラムサービス
コナミ工業㈱
㈱シーアンドシー
㈱シーエイアイシステムズ
㈱CSK
㈱システムセンター
システム総合開発㈱
㈱システムハウス ミルキーウェイ
㈱ジャストシステム
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピュータセンター
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
㈱ダイナウェア
㈱ティーアンドイーソフト
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータプラザ
㈱東海クリエイト
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本ファルコム㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
パーソナルメディア㈱
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
ピーシーエー㈱
㈲ビー・ピー・エス
㈱フォトロン
㈱富士通ビー・エス・シー
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
メガソフト㈱
㈱ランドコンピュータ
㈱リバーヒルソフト
㈱リード・レックス
ロータス㈱

※社名は五十音順です。

コンピュータ・ソフトウェアはフロッピーにしろロムにしろ、すべてデジタル信号でプログラムは書きこまれています。そしてデジタル化されたメディアは、オリジナルとコピーとの差がまったくありません。「レンタル及び、不正コピー」はそれをいいことに、ソフトウェアを〝打ち出の小槌〟にしてしまっているのです。

無限の夢を生み出しているソフトウェアの開発には、多くの開発費と人手がかかっています。限りある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲むような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その人たちにとって、出来上がったソフトウェアがレンタルや不正コピーをされてしまうということは、当然得られるべき利益が得られなくなってしまうということなのです。

もはや現代人にとってコンピュータは、あって当たり前のような「空気」みたいに、特別に意識しなくても暮らしのどこかで強く結ばれています。人とコンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウェアの重要性を認識していただきたいと思います。

ソフトウェア法的保護監視機構とは？

本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の侵害行為の監視・摘発を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行い、ソフトウェア情報産業の健全な発展に寄与する団体です。

あなたはコピーや、レンタルを体験したことがありますか。

銀行で、駅で、天気予報で、etc…。私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウエアがなければハイテクノロジーのかたまりでしかありません。つまり、コンピュータはソフトウエアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウエアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)

得票数はいくぶん少なめだが、今月もファルコムのワンツーフィニッシュ。しかし3位以下のソフトとの差がじょじょに縮まってきつつあるのは否めないところ。今後の展開はいかに!?

Soft Top 20

↑急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースII	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
3	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
4	4	イース	日本ファルコム	
↑5	6	三國志	光　栄	
↑6	7	ウィザードリィ	アスキー	
7	5	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
8	8	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑9	11	信長の野望・全国版	光　栄	
10	9	スーパー大戦略	システムソフト	
11	9	マスターオブモンスターズ	システムソフト	
12	12	マイト アンド マジック	スタークラフト	
↑13	—	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	
↑14	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	
↑15	19	サバッシュ	ポプコムソフト	
↑16	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	
16	13	大戦略II	システムソフト	
↑18	—	ザナドゥ	日本ファルコム	
19	16	アークス	ウルフチーム	
20	16	大戦略	システムソフト	

 イラスト/迎夏生

今月のランキング解説

今月もファルコム勢が上位でがんばっているが、そのなかでも『イース』シリーズの長寿ぶりは目を見張るものがある。とくに今月４位についている元祖『イース』が、またすごい。発売当初から今月にかけてランキングはおろか、上位からも落ちる気配がないのはさすがというしかないだろう。

これだけ人気があるシリーズだから、次回作『イース３（仮称)』も、発売されたら同じように長寿ソフトとなることが考えられる。ちょっと待てよ……このままいったらこのランキングはファルコムのソフトで埋まってしまうかも！

という冗談はさておき、６位にランキングされているウィザードリィの第４弾がようやく発売、今後こちらのランキングにも影響を与えることが予想される。さらに『信長の野望・戦国群雄伝』、『マイト アンド マジック２』『ぎゅわんぶらあ自己中心派３』など、人気ソフトの続編が次々と発売されようとしているので、ランキングは来月も見逃せないぞ。

ソフトハウスサイドから

そろそろ、アドルが新しい冒険に出発するための準備をしている頃です。そんな彼を待ち受けるものは、なんなのでしょう……。（日本ファルコム）

『ピラミッド・ソーサリアン』のボスキャラは、じつは弱いんです。少し考えてみると、ほら、彼らの弱点が……。（日本ファルコム）

『ロードス島戦記』がたくさんの機種に移植されることだし、これから長い間ＴＯＰ３に居すわるつもりなので、よろしくね。(ハミングバードソフト)

総得票数	得票数
3280	345
2782	329
440	162
1708	149
1040	129
761	108
775	101
1244	62
362	61
840	55
140	38
464	24
182	20
31	19
33	18
133	16
309	16
89	15
161	14
161	12

今月の期待株

信長の野望・戦国群雄伝（光栄）

今月の期待株は先日発売され、大好評を博している『信長の野望・戦国群雄伝』を紹介していこう。

基本的な進めかたは『全国版』とさほどかわりはないようだけど、今まで出ていた『三國志』にあって、『全国版』にはなかった、人材登用のシステムも加わり、よりリアリティに富んだゲーム進行が可能となった。

また、登場人物も400人あまりという話で、とにかくボリュームはタップリ、やりごたえはバッチリという、とってもおいしいソフトなのだ。

そして今回は戦闘モードにおいてもだいぶプラスされたあとがみられる。

戦闘の始まる状況には、野戦（軍隊どうしのぶつかりあい）と攻城戦（城を陥落させるための戦い）の２種類があり、バランスよく勝利していかないと、日本統一は難しい。しかし今までのゲームに比べて、思ったより戦闘がひんぱんにあるので、血の気の多い読者なら結構満足できると思うよ。

そしてもうひとつの大きな特徴は、「武将により扱える兵の種類が決まっている」ということ。当時、鉄砲隊を使ったといわれている武将には鉄砲隊がついて戦う、なんてことがこのゲームではある。それぞれの武将の性格が見えるようで、おもわずニヤリとしてしまう。むろん、戦闘にも厚みが加わり、ここが腕の見せどころだっせ。

 アクション アドベンチャー ウォー・シミュレーション ロールプレイング シミュレーション ミュージック 教育 ツール ノンセクション

Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC88SR	9800～12300円(5D)
2	—	ピラミッド・ソーサリアン	日本ファルコム	PC98, PC88SR/VA, X1t	3800円(5D, 3.5D)
3	—	スーパー大戦略	システムソフト	PC98, PC88SR, X68000	8800円(5D, 3.5D)
4	—	ウィザードリィ4	アスキー	PC98, PC88, X1, FM7	12800円(5D, 3.5D)
5	—	ディスクステーション第2号	コンパイル	MSX2	1980円(3.5D)
6	—	大海令	アートディンク	PC98	12800円(5D, 3.5D)
7	—	マイト アンド マジック2	スタークラフト	PC98, PC88SR/VA, X1, FM77AV	9800円(5D, 3.5D)
8	13	スナッチャー	コナミ	PC88SR, MSX2	8800～9800円(5D, 3.5D)
9	—	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	PC98	12800円(5D, 3.5D)
10	—	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC88SR	9800～12300円(5D)
11	—	R-TYPE	アイレム	MSX	7300円(R)
12	—	ゼビウス	ナムコ	MSX2	6800円(R)
13	—	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98, PC88/VA, MSX2, X68000, X1, FM77AV	6800円(5D, 3.5D)
14	—	ヴェイグス	ゲームアーツ	PC88SR	7800円(5D)
15	—	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	PC98, PC88SR, MSX2, X68000, X1, FM77AV	7800～9800円(5D, 3.5D, R)
16	—	とらわれペンギン	辰巳出版	PC88SR	2800円(5D)
17	—	ティル・ナ・ノーグII	システムソフト	PC98	9800円(5D, 3.5D)
18	2	サイオブレード	T&Eソフト	PC88SR, MSX2, X1t, FM77AV	8800円(5D, 3.5D)
19	—	エグザイルII	日本テレネット	PC98'PC88SR, MSX2	8800円(5D, 3.5D)
20	—	リップスティック・アドベンチャー	ジャスト	PC98, PC88	6800円(5D, 3.5D)

じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

受験シーズンまっただ中、事情通を読んで傾向対策!?

今月のＲＰＧ部門は１、２、３位とも総入れ替え。しかもすべてビッグタイトルゲームの続編だったりする。『ピラミッド・ソーサリアン』をみてみると、発売されると同時に、いきなりトップ。まあ、今までの実績をみてもある程度は予想されたことだけど、やはり「すごい」となってしまう。

そして内容をみてみると、今までのシナリオよりアクション性が猛烈にアップしていて、「こいつは手強い」という印象をまず受ける。これから始める人は、テンキーさばきを鍛えてからプレイするように。でないと中盤を過ぎたころから指がつり、気がついたらパソコンがメチャクチャに壊れていた、なんてこともあるらしいからね。

1	ピラミッド・ソーサリアン
2	ウィザードリィ4
3	マイト アンド マジック 2

そして２位の『ウィザードリィ４』はネームバリュー＋アイデアの勝利だね。難しいとウワサされているけど、挑戦の価値は絶対あるぞ！

今月のＳＬＧ部門第１位にかがやいたのは、２月号の付録でも紹介されている『信長の野望・戦国群雄伝』。『信長の野望』と名はついているが、『全国版』を様々な面で越えているため、絶対プレイしてみて欲しい１本だ。

それにしても光栄のＳＬＧって、ロングセラーゲームが多いことに気がつくね。そこで近所のＩくんに、光栄のＳＬＧのよさとはどんなものかというのを、コメントしてもらった。

「光栄のゲームって、どこを切ってみても、非常に人間くさいんだよね。もちろんデータの細かさによってそういう雰囲気をかもし出しているのだろうけど、大きな要因は〝すべて人間が取り行う〟というところにあるみたい。

1	信長の野望・戦国群雄伝
2	スーパー大戦略
3	大海令

兵器どうしが戦うのではなく、あくまで戦うのは人間。この形式がプレイヤーの感情移入をうながしているんだと思うよ。光栄にはこれからも期待！」

今月のアクションゲーム部門は、なかなかの粒ぞろいで、私はとてもウレシイ！　まず１位の『Ｒ－ＴＹＰＥ』。これのオモシロさはゲーセンで実証済みといった感じなので、順調な売上げを示している。そして２位の『ゼビウス』、これがムチャクチャすごい！

そもそもオリジナルゲームがオマケとして入っているところには、おぢさんぶったまげてしまったよ、ホント。

さっすが自社開発、と思いつつ本編をプレイしてみると……このあとの恐怖は言葉ではとてもとても……。

それはさておき、第３位の『ヴェイグス』は、ゲームアーツが放つロボットアクションゲーム。デモ、ゲーム中ともにゲームアーツのセンスがキラリと光る１作になっている。しかしだいぶ処理がきついらしく、４メガモードではちょっとゆっくりしてしまっているところが残念だ。

1	R-TYPE
2	ゼビウス
3	ヴェイグス

『スナッチャー』を終わらせた人ならわかると思うけど、これって２作めが出そうな終わりかたをしてるね。みんなで神戸にむかってお祈りすれば、実現するかもね!?

1	スナッチャー
2	めぞん一刻完結篇
3	サイオブレード

今パズルゲームとして脚光を浴びている『テトリス』。出ている機種も多いため、その知名度もなかなか。編集部にも何人か中毒患者がいて「テトリスゥ」と歩きまわっている。

1	ディスクステーション第2号
2	テトリス
3	FMパナアミューズメントカートリッジ

●調査協力店●

店名	電話
●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111
●西武池袋コンピューターフォーラム	☎03-981-0111
●LAOXコンピューターメディア	☎03-253-1341
●富士音響	☎03-255-7846
●COM	☎03-251-1523
●SHINKO	☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141
●J&P渋谷店	☎03-496-4141
●J&P町田店	☎0427-23-1313
●LAOX新宿店	☎03-350-1241
●カトー無線	☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ	☎052-581-1241
●ベスト電機マイコンコーナー	☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0252-22-1055
●Pic	☎0252-43-5135
●ロケット千葉店	☎0472-47-0050

Soft House Today

下町情緒漂う鬼子母神で
アメリカンゲームは日本版に変身！

ソフトハウスミニマラソン

▲わたしが山口だ。諸君、がんばっておるかね？

スタークラフト

『M&M2』の秘密を探らんと、いざ突撃！

その日、スタークラフトのスタッフ一同は『M&M2』の制作も一段落、ひさしぶりの休暇を過ごした後の初出勤。「今日は3時までで会社は終わりだそうで」㊞さんの話に、ムムム。今日こそ『M&M2』の数々の謎を追求せんものとはりきっておるのに、逃がしてなるものか。いざ、出会えい！

と、意気込みよく出かけたのだが、スタークラフトの玄関の前に立っただけで、ド緊張。なにせ、かつてのわたしにはゲームといえばスタークラフトのアドベンチャーだった。何度質問ハガキを出したことか。どうしてもユーザー気分が先に出てしまう。いいや、この際、仕事だと思わずに、直接質問しにきちゃったと思えば。開き直ったわたしは、迎えてくれた山口さんにいきなり、質問を連発…と思ったら、「ああ、シナリオのことなら、花田さーん！」あれま、最初の勢いをかわされてしまった。この間までユーザーだったという花田さんに、まずは謎かけについて質問。アメリカの原作のものは難しすぎるので、題材だけとって、中身はぐんとわかりやすくしたと言うけれど、うーん、でも、まだ難しいなあ。「いや、ゲーム中に必ず答となる言葉が登場するようにしてありますよ」そうかあ、いいこと聞いちゃった。

ソフトハウス伝言板

アスキー	アーテック	アートディンク	アルシスソフトウェア
やっぱり発売が遅れてすいませんの『ウィザードリィ』MSX2・ROM版ですが、この号が出るころには売っているはず。ディスク版からのキャラの移動も可能、S-RAMつきですがPACを使ってのセーブも可。フィギュアつきで12800円。限定生産なので、どうぞお早めに。	『ディガンの魔石』に続く、アーテック・ブランド第2弾、発売決定！その名も『ダーク・レイス』!! 純粋なファンタジーの世界を舞台にしたRPGです。不思議な力を持つ主人公の秘密とは？ そしてダーク・レイスとは？ その謎を解くのは、そう、あなたです。	FMユーザーの皆様、大変お待たせいたしました。『アークティック』のFM77AV版を先月末に発売いたしました。限定発売なのでお早めにお求めください。X68Kユーザーの皆様には『大海令』がまもなく発売されます。専用グラフィックにご期待ください。	この号が発売される2月上旬。九州ではきっと水不足で給水制限が始まっていると思われます。でも水源池は涸渇しても私たちの才能の泉はつきることはありません。お待たせしているX68K版『スタークルーザー』、大幅にグレードアップして3月発売予定です。
ウインキーソフト	**ウルフチーム**	**エス・ピー・エス**	**エニックス**
先月号のつづき 相手の女の子に直接言えないことや、仲間うちではやっている事をCOMキャラに言わせる。その3、1ゲームが30分ぐらいで終わるように勝利条件を設定し1ゲームごとに“おやつ”を取りあう。	『MID-GARTS』 みんなはもう買ってくれたかな？豪華パッケージに豪華マニュアル、それにオリジナルポスターとディスクケースがついてくる。しかも2HD4枚組で9800円と、とってもお買いドク。これは外せないぜ！それじゃまた来月会おう！	寒さが最高潮に達した福島では、X68K版の『サンダーブレード』が完成をめざして、春を待つふきのとうやつくしのように少しずつではありますが、着実に進んでいます。進行状況は本誌などで紹介して戴くとして『サンダーブレード』に早く春が来ないかなあ…。	只今好評発売中のPC88、PC98版『オールドヴィレッジストーリー』。みなさんの御意見・御感想をお待ちしております。それと発売が遅れてすみませんの『バーニング ポイント』も、いよいよ発売です。新しいパーセプションタイプ(感知型)ミステリーにご期待！
クエイザーソフト	**クリスタルソフト**	**クレスト**	**呉ソフトウェア工房**
『どろろ』が大幅に遅れてしまって申し訳ありません。でも内容はスゴイ出来になってますので電話やお手紙くださったユーザーの皆様は期待してくださいね♡ 今年はRPGをつくろうという企画が社内で持ちあがっていますけど、さてどんな話となるやら…。	『アドヴァンスト・ファンタジアン』の出荷も終わり、おかげさまで、大好評です。みなさま、ありがとうございます。さて、次はというと、ソフトハウスマラソンで少し紹介された『クリムゾンII』です。近いうちにみなさんの前に登場する予定です。よろしく。	今年は、1月に『デリンジャー』が発売されて、2月には『私鉄沿線殺人事件』が発売されて……。今年こそは、クレストの年になるようにガンバリマス！いろいろなジャンルの作品に挑戦しますので、応援よろしくお願いします!!	

今年はAVG色の強いRPGが登場だ！

㊎さんにツンツンされて仕事を思いだしたわたし、今後のゲームの予定もうかがった。ぐんと画面を大きく使ったグラフィック重視タイプＲＰＧ『リアルムス　オブ　ダークネス（仮称）』や、単語入力しての会話もあるＲＰＧ『クォーター・スタッフ（仮称）』などが控えているそうだ。どちらもＡＶＧ傾向が強まっているのが特色。うれしい！　「ＡＶＧが好きなら」と山口さんから『闘気王』までもらっちゃって、わたしゃ、すっかり骨抜き。後から現れた佐藤さんに『Ｍ＆Ｍ２』で、「城のクエストは、最後のクエストに関係ないでしょ？」と尋ね、「さあ、どうでしょうかねえ、ウフフ」と、しらばっくれられても、まあいいや。自力でコンプリートして、見事ゴールドカードを勝ちとろう！　なんたってこのゲーム、日米同時発売のはずが、本家より先に登場したんだから、アメリカ人より先に解かなきゃ、日本人の名がすたる。がんばるぞ！　と、平成元年の誓いを立てたのであった。

プレゼント

スペシャルゴールドカードプレゼント！

▲ちゃんと終了したことを証明しないとやんないよっ！

このゴールドカードは、『Ｍ＆Ｍ２』を見事コンプリートした人だけに与えられる勲章。苦労してゲームを終え、やっと１枚手に入るもの。普通はコンプリートの順に与えられるカードだけど、今回は特別に No. 1000のカードをプレゼントしちゃう。応募者はエンディングで得られた言葉を書いて「『Ｍ＆Ｍ２』終えたよ！」係に送ってちょ。２枚目のカードを入手できる唯一のチャンスだ！

▲アメリカ版が遅れたので、ついにシナリオを創作した花田さん

▲とぼけ続けて、謎は明かしてくれなかったイジワル佐藤さん

▲『Ｍ＆Ｍ２』日本版を創作(？)した面々！

ゲームアーツ

リアル・バトル・アクションゲーム『ヴェイグス』が好評発売中です。あなたは敵本拠地へ突入し、目的を達成できるでしょうか!? 『ヴェイグス』のアクションはあなたの期待を絶対に裏切りません！　また、PC98版『ぎゅわんぶらあ自己中心派２』もよろしく!!

光　栄

現在『信長の野望・戦国群雄伝』および『水滸伝・天命の誓い』(ともにPC88ＳＲ以降）が、大好評発売中です。また皆さん待望の「三國志ハンドブック」(定価1800円）も発売となりました。三國志ファンの方も、これからという方も是非ご一読ください。

工画堂スタジオ

『シュヴァルツ～』と『時空～』が発売されたが、圧倒的な支持を受け多くの人に遊んでいただいている。当ソフトに対する意見が多数寄せられた。新鮮さ、意外性、などを理解していただけない人もいらっしゃるようだが、多くの人はKOGADO の挑戦を受け入れてくれた。

コスモス・コンピューター

タイトル、発売日などはまだまだ未定ですが、宇宙での艦隊戦を題材にしたシミュレーションゲームが、こっそりと開発進行中です。それと『ウォーニング』の続編や、『麻雀武蔵』のバージョンアップなども企画中！　でも、くわしいことはもう少し待っててね♡

コナミ

寒い日が続きますが、みなさんは暖かい部屋でゲームに明け暮れていることでしょう。お正月に過激に遊びすぎたキミに、じっくりと麻雀なんてどうですか？　初心者にはやさしく、上級者だってたいくつさせない。コナミの『牌の魔術師』をどうぞよろしく。

ザインソフト

1989年最初のBIG NEWS『トリトーンⅡ・ファイナル』X68Ｋ版（な、なんと５枚組）が発売になったぞ!!　X68Ｋの機能をフルに生かし、中味もさらにグレードアップさせてるのだからもうたまらなくエキサイティング。キャラの声、いちど聞いてみてね！

ジー・エー・エム

皆さんがこの号を読んでいるころ、私たちは香港のどこかにいます。どうか、探さないでください。（おみやげ買ってくるから待っててね）

ＰＳ・『バトル』の発売はゴールデンウィーク直前になりそうな気配です。

システムサコム

ＰＣ88ＳＲ用ＲＰＧ、『プロヴィデンス』と、『ヴァルナ』がいよいよ発売されるぞー！　『プロヴィデンス』は、お金のパラメータをもたない少し変わったＲＰＧ、『ヴァルナ』は、ノヴェルウェアシステムを使ったアクションアドベンチャーゲームだ。

システムソフト

ＮＥＷＳ：X68Ｋユーザーの方お待たせしました。『スーパー大戦略68Ｋ』がいよいよ発売です。ご期待ください!!

ＴＯＰＩＣＳ：ホビージャパンより『タイフーン作戦』が再版されました。1941年冬のモスクワ戦を扱ったプレイ可能なビッグゲーム。

ジャスト

ヤッホー！　『コスモス・クラブ』の麻奈です!!　いままで、ずぅぅぅっと仮題だった『コスモス・ハウス』が、やっと『コスモス・クラブ』に決まりました。

ジャストの今年の第１弾『コスモス・クラブ』、よろしくネ！

３月には『天使Ⅲ』も出るよ!!

シンキングラビット

お待たせしました！　X68Ｋ版『ザ・マン・アイ・ラブ』、２月11日発売です。ついに、あのデカ鼻探偵がX68Ｋに甦ります。もちろん強力パワーアップで、見せます、聞かせます、酔わせますの超自信作。みんな、たっぷりニューヨーク探偵物語してくださいね。

スキャップトラスト

毎度、私どもの商品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。また、アンケートはがきを書いて送ってくださったかた、本当にありがとう！　スタッフ一同、いつも楽しみに待っています
ので、これからもよろしくお願いします！

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線！

新作、移植ソフトの超最新情報

ジャジャン!! 今月も2月8日以降に発売を予定している新作、移植情報を、どどーんとまとめて大紹介しちゃいますよ〜♡
なお、情報は1月17日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!!

新作ソフト

アシュラ(仮題)
PC8801SR・価格未定
バショウハウス 発売日未定

インビテーション 影からの招待状
機種未定・価格未定
データウエスト 2月予定

ウルティマII
PC98、PC88SR、PC88VA、MSX2、X1t・各7800円
ポニーキャニオン 発売日未定

ヴァルナ
PC8801SR 7800円
システムサコム 3月予定

XaK(サーク)
PC9801、PC8801SR・各9800円
マイクロキャビン 3月予定

エメラルドドラゴン
PC8801SR・価格未定
バショウハウス 5月予定

銀河英雄伝説
PC9801、PC8801SR・価格未定
ボーステック 4月中旬

クリムゾンII
PC8801SR・価格未定
クリスタルソフト 3月中旬

クレアスター
PC9801SR・9800円
ボーステック 3月10日

コスモス・クラブ
PC98、PC88、MSX2・各8800円
ジャスト 2月初旬

魂斗羅
MSX2・5800円
コナミ 発売日未定

私鉄沿線殺人事件
PC98、PC88、MSX2・各7800円
クレスト 2月中旬

白と黒の伝説(百鬼編)
PC98、PC88、MSX2・7800円
ソフトスタジオWING 発売日未定

自己中心派2&3スペシャル版(仮題)
MSX2・価格未定
ゲームアーツ 発売日未定

実戦ビリヤード
PC9801・7800円
パック・イン・ビデオ 3月21日

ソフトでハードな物語2
X68000・価格未定
システムサコム 発売日未定

ZOIDS2 〜ゼネバスの逆襲〜
MSX2・価格未定
東芝EMI 発売日未定

ダーク・レイス
PC9801V・価格未定
アーテック 4月予定

釣りキチ三平・釣り仙人編
機種未定・価格未定
ビクター音楽産業 3月下旬

展望台
PC9801・価格未定
ビクター音楽産業 4月下旬

D. C. CONNECTION
PC8801・価格未定
リバーヒルソフト 発売日未定

デュアル・ターゲット 第4のユニット3
MSX2・価格未定
データウエスト 3月3日

熱血柔道
MSX2・6800円
ポニーキャニオン 3月21日

引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト
年末になると福引大会が各地で開催される。商店街で寿司を食ったら福引券をくれたのでやってみると全部はずれ。ダブルチャンスがあるというので用紙に記入しておいたら、電話がかかってきてシーソーが当たったと言う。喜んで取りに行ったらシーツだった。

ソフトスタジオWING
今年の予定として『白と黒の伝説』のリメイクシリーズを3本出します。その第1弾として、いまだ人気がある『百鬼編』を出します。あらたにシナリオ、グラフィックをつくり直して、すごい作品になる予定です。みなさん期待して待っててください。

チャンピオンソフト
春は、もうすぐといえる季節ですが、寒いですね。しかし、うちの事務所のある某ビルは、暖房のききすぎで暑い!! 窓を閉めきっているとじんわりと汗がにじんだりするとゆー…。かといって窓を開けると寒いし…。しかし、負けないでがんばりますっ。

T&Eソフト
昨年末、とーとつに発売されてしまったのが『T&Eマガジン・ディスクスペシャル』です。あまりのとーとつさに、ここの新作ソフト情報コーナーにも載せられない始末。でも内容はバッチリおすすめ品です。ソフトベンダータケルで大好評発売中。よろしくね!!

テクノソフト
データウエスト
いやー、『DUAL TARGETS』発売まで残すところあと1ヵ月となりましたねえ。思い起こせば苦労の連続。ゲーム展開に喜怒哀楽の要素を入れたりしたもんだから、それぞれのセリフを考えるだけで四苦八苦。まぁ、その分内容の濃さは保証つきですぜ。

デービーソフト
この場を借りて、お詫びします。『パワフルまあじゃん2』のPC98版、MSX2版、X68K版の発売が遅れてしまい、ほんとうにすみませんでした。スタッフ一同、ふかーく反省してます。でもでも、おもしろさとボリュームは絶対保証します。まだの人は、ぜひ!!

東芝EMI
MSX2版ZOIDS第2弾！『ZOIDS2〜ゼネバスの逆襲〜』制作進行中。好評発売中のファミコン版を多少アレンジしたバージョンアップ版を予定しています。発売日、価格等はまだ未定。楽しみに待っててくださいネ。

日本テレネット
皆さんお待ちかね、すべてオリジナルに開発された『デス・ブリンガー』X68K版の発売は3月上旬となります。ただし、たくさんのご要望により開発となったPC88VA版も近々発売します。大好評のPC98版をはじめ、揃いも揃った16bit機専用RPG。自信作です。

日本ファルコム
正月明けには期待のつまった手紙をたくさんいただきました。その声に答えるべく、今ファルコムでは新作発売に向けて着々とプロジェクトが…え？どんなゲームかって？ それは教えられないけど君をヒーロー気分に酔わせること請け合い！ 詳細は次号を待て！

バショウハウス
5月発売予定の『エメラルド・ドラゴン』制作快調！ といったところで、もうちょっと待っててちゃぶだいっ！ もう1本のAVG『アシュラ』(仮題)もグラフィックがどんどんあがっている。アニメーションなんてあたりまえ！なのである。ともかくよろしく！

パック・イン・ビデオ
MSX2『ザ・ゴルフ』2月21日発売決定！ タイトルどおり既存のゲームを超える出来と自負しています。メイン画面での臨場感あふれる3D表示、マッチプレー、ストロークプレーの他にスキンズ・マッチ、ツームストーンを設定するなど多彩なゲームの種類。

移植ソフト

牌の魔術師
MSX2・5800円
コナミ　2月中旬

バブルガム・クライシス
PC8801SR・7800円
ビクター音楽産業　3月下旬

フォートレス
PC9801・7800円
ビクター音楽産業　2月16日

プロヴィデンス
PC8801SR・7800円
システムサコム　3月予定

マラヤの秘宝
MSX2・5800円
ポニーキャニオン　3月21日

幽霊君
MSX2・6800円
システムサコム　3月予定

妖怪変紀行　ラスト・ハルマゲドン番外編
PC98、PC88SR、MSX2、X1・各6800円
ブレイングレイ　3月中旬

- ●ウルティマⅠ　(PC88SR・6800円)
  ポニーキャニオン　発売日未定
- ●ウルティマⅠ　(MSX2・6800円)
  ポニーキャニオン　発売日未定
- ●ウルティマⅠ　(X1t・6800円)
  ポニーキャニオン　発売日未定
- ●怨霊戦記　(PC9801・9800円)
  ソフトスタジオWING　2月下旬
- ●怨霊戦記　(MSX2・9800円)
  ソフトスタジオWING　2月下旬
- ●キング・オブ・マジック　(X68000・価格未定)
  コスモス・コンピューター　発売日未定
- ●クルージュ　(X68000・8800円)
  ザインソフト　2月中旬
- ●極道陣取り　(PC9801・6800円)
  マイクロネット　2月中旬
- ●サイオブレード　(PC9801V・8800円)
  T&Eソフト　発売日未定
- ●ザ・キング　オブ　シカゴ　(PC9801・12800円)
  ポーステック　3月3日
- ●ザ・マン・アイ・ラブ　(X68000・7800円)
  シンキングラビット　2月11日
- ●シャティ　(X1t・8800円)
  システムサコム　発売日未定
- ●シュヴァルツシルト　(PC8801SR・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●シュヴァルツシルト　(MSX2・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●スター・クルーザー　(X68000・価格未定)
  アルシスソフトウェア　3月予定
- ●大海令　(X68000・12800円)
  アートディンク　発売日未定
- ●ディガンの魔石　(PC8801SR・価格未定)
  アーテック　発売日未定
- ●ディガンの魔石　(MSX2・価格未定)
  アーテック　発売日未定
- ●デス・ブリンガー　(X68000・9800円)
  日本テレネット　3月予定
- ●デス・ブリンガー　(PC88VA・9800円)
  日本テレネット　2月予定
- ●ハイドライド3　SV　(PC9801V・7800円)
  T&Eソフト　発売日未定
- ●麻雀武蔵　(X68000・7800円)
  コスモス・コンピューター　今春予定
- ●麻雀武蔵 有名人データ集　(X68000・4800円)
  コスモス・コンピューター　今春予定
- ●ラスト・ハルマゲドン　(X68000・9800円)
  ブレイングレイ　2月20日
- ●ロードス島戦記　(X68000・価格未定)
  ハミングバードソフト　発売日未定

ハートソフト

わが社にはなんとスキー旅行という行事があります（それ以外の行事はないが…）。今年もそろそろその日程が明らかになるのではと期待しています。『死体置場…』の売れ行きが順調なので、きっと行き先は北海道なのでは…？　やっぱ、飛行機に決まりだな。

ハミングバードソフト

X68Kユーザーの皆さんご期待の『ロードス島戦記』は、ただいま移植版の発売に向けてがんばっておりますので、もう少し待っててちょ〜だいね。それよりも先に出そうなのが『SPRITE PRO-68K』という高機能なスプライトエディタだ。こちらもどうぞよろしく。

PSK

ビクター音楽産業

1989年2月16日にクロスメディアから、どえらいゲームが発売されるのだ。その名も『フォートレス』。アメリカのSSI社からの移植作品で、コンピュータ研究者の話題を集める、ニューラルネットワークを使った、まったく新しい思考型戦略ゲームに注目してほしい。

ビー・ピー・エス

皆様お元気ですか！　大反響を呼びおかげさまで大ヒットした『テトリス』もうプレイしたよね!?　わがB.P.S.では、『テトリス』に続く大ヒットゲームをと日夜がんばっております。
今年もわれらB.P.S.に期待してくださいね！

ブラザー工業タケル事務局

おかげさまで『野球道』ますます好調です。皆様に感謝！　というわけで感謝の還元、『野球道』が2人で楽しめる！　日本シリーズが楽しめる!!　『対戦ディスク』が登場。これさえありゃー、君の『野球道』はカンペキだぜ。とゆーことで、どうかよろしく！

ブレイングレイ

みなさん、こんにちは！　3月号だというのに寒いですね。この本を持つ手は、きっとかじかんでいるに違いないっ。ところで今の季節、ちゃりんこに乗ってたりすると、鼻や耳があまりの寒さでちぎれそうになるんです。本当にちぎれてしまった人っているんでしょうか。

ポーステック

『ザ・キングオブシカゴ』のPC98版の製作が遅れてしまいました。ごめんなさい。だけどマウス操作にプロジェクターがつきました。発売は3月上旬です。3月にSFファンタジーロールの『クレアスター』を発売します。画面がアニメーションしているよ。

ポニーキャニオン

遅れに遅れた『Ultima Ⅰ』のPC88SRと、MSX2版がついに完成しました。遅れてどうもごめんなさい。続いて『Ultima Ⅱ』と『Ⅲ』のリメイクに取りかかります。『AD&D』のIBM版も完成し、こちらも本格的に作業が始まり大忙しです。（ポニカ・賀川）

マイクロキャビン

『ホワッツ・マイケル』が発売されました。発売が遅くなってゴメンなさい。でも内容は自信があります。ぜひ遊んでくださいネ！
さて幸運の人だけもらえる「キャビンタイムズ」第3号は15日発行です。第3号は「XaKチーム潜入レポート」等、もりだくさんだよ！

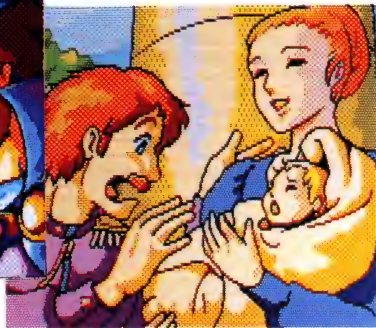
マイクロネット

たんたん『たんば』が、X68K、MSX2、X1、PC88SR、FM77AV、PC98と全部出そろいました。よろしくね。
そうそう、それから『極道陣取り』好評発売中です。PC98ユーザーの皆さんには、もう少し待っててくださいね。

リバーヒルソフト

J.B.ハロルドシリーズ第3弾『D.C.コネクション』ただいま好調開発中です。マンハッタンから、リバティタウンに帰ってきたJ.B.を待ち受けていたのはワシントンDCに出張中のエドワーズ署長の死の知らせだった。J.B.はワシントンDCに出発した。

「むかしむかし、あるところに…」子どものころ、おばあさんが聞かせてくれたほのぼのなつかしい昔話。そんな世界をAVGに仕立てたのが、エニックスの新作『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』だ。古い木の椅子や、だんろの炎、焼きたてのパンの香り。あったかい気分で遊びたいゲームなんだね。

The Old・Village Story

RPGぽい味つけのメルヘンAVG！

オールド・ヴィレッジ・ストーリー

PC8801SRシリーズ 5D
PC9801シリーズ 3.5D 8200円

エニックス ☎03-366-4345

はるか昔の西の国ファ・ラールでのお話。最愛の娘を病気で亡くしたカイザー王は、つぎに王妃が身ごもられたとき、うれしい半面、不安でいっぱいでした。はたして今度の子は、りっぱに成人して後を継いでくれるのだろうか？　そこで王は、予言者サイアを呼んで、国の将来を占わせたのです。ところがサイアの占いは、この国の意外な未来を映し出しました。それはテップルという小さな村に住む少年シオンが、いずれ王位につくことを予言していたのです……。

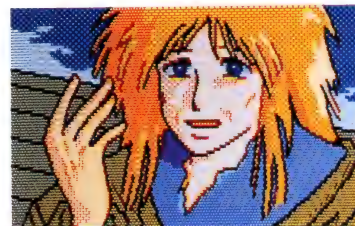
と、こんな昔話風の語り口で、このゲームは始まる。なんとなく胸のなかがポカポカしてくるような、やさしいムードである。いや、語り口だけではない。牧歌的なあたたかいグラフィックといい、すべてがメルヘン調で統一された、ほのぼのＡＶＧなのだ。

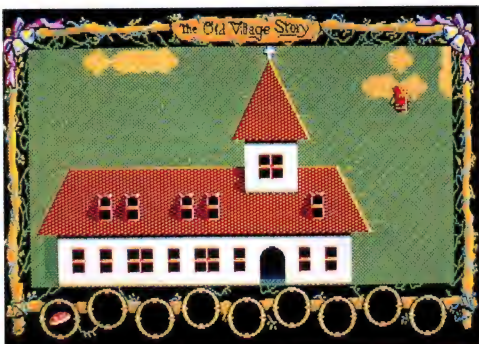
ゲームの最初の舞台は、主人公シオンの住むテップル村。マッチ箱のような家がならぶこの村で、キミは羊の世話をしたり、おとなりにパンを届けたりと、ひたすら平穏なカントリーライフを送っている。会話をして情報を手に入れ、頼まれごと（いわゆるクエストだね）をはたし……という展開や2Ｄのマップ画面の感じは、ＲＰＧぽくてなかなか楽しい。『ドラクエ』がＡＶＧだったら、こんなふうになるのかな、と思わせるゲームである。

さて、素朴な村の暮らしを楽しんでいるキミのもとに、ある日突然、城から使者がたずねてきた。なんと、王様じきじきにキミに会いたがっている、というのである。さっそく森をぬけて城へと向かうキミ。いったいどんな運命が待ち受けているのだろうか。それは、ぜひ自分で確かめてほしいのだ。

ワンポイントチェック
キャラクターもかわいいし、素朴なムードもいい味出してる。ときには、こんなゲームも楽しみたい。

▲いたずら小僧のヒューイ。この子をさがし出すのが、まず第1のイベントだ

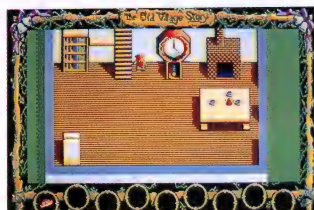
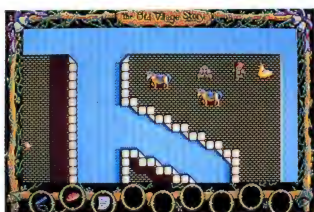
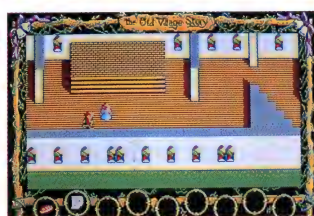
▲家にもどると、城からの使いが王の手紙を持って待っていた

▲城の近くで会ったコジキ。彼女のおかげで、予言者サイアと話ができるようになる

生まれた村を出て、町へ、城へ。シオンの冒険が、いま始まる！

▲三角屋根の、かわいい教会。テップル村の建物は、みんなメルヘン調のやさしいイメージだ。いつかこの教会で、シオンの結婚式を挙げる日がくるのかな？

テップル村

あざやかな牧場の緑、かわいらしい家並み。のんびりと草をはむ羊たちの姿は、この村の平和な毎日を象徴しているようだ。やさしいおかあさんや幼なじみのリサリサと、しあわせな日々を送っていたシオン。自分がいつか王になることなんて、もちろん知るはずもない。なんだか、このままそっとしておいてあげたいような少年である。どういう経過で王になるのかは知らないが、一生羊の世話をしていたほうが、彼にとってはシアワセだったかもしれない。みなさん、そう思いませんか。

▶シオンが働いている羊小屋。牧歌的な風景だね

▶リサリサの家には、大きな時計があるのだ

▶教会のなか。ステンドグラスがきれい！

◀ニワトリの大きさが、馬とほとんど同じで、笑える

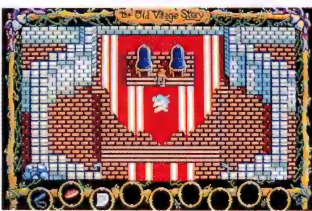
◀なんでも屋のトチ。みんな、いそがしそうだ

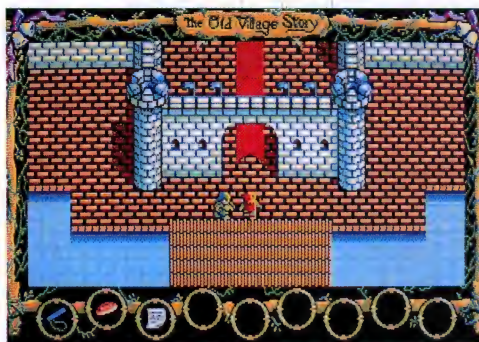
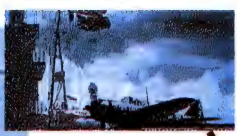
▲カーズの町の家並みは、青いきれいな屋根が印象的。テップル村に比べると、やっぱり都会っぽい感じがするね　グラフィックのこまかさにも感動したぞ！

カーズの町

いなかの小さなテップル村に比べると、さすがカーズの町はにぎやかだ。なんでも屋や居酒屋など、お店もいろいろあって楽しそうだね。ここでは、いろんな人に話しかけて情報収集につとめよう。ひょっとすると、耳よりな話を聞かせてくれるかもしれないからね。

城

せっかく招かれていったのに、なんと王様はおでかけなのだ。ザンネン。しかたがないから、キョロキョロと、おのぼりさん気分で城内を探検してみたぞ。ある部屋には、予言者サイアが登場。そもそもこの人の占いがもとで、シオンは城に呼ばれたワケなんだよね。

◀予言者サイアとの会話は、とても大切なポイント

◀ここは王座だね。さすが、豪華な印象だ

▲ついに到着したぞ！　ここが、カイザー王のお城だな。でも門番が通してくれなくっちゃ、なかには入れないよね。さて、いったいどうしたものだろーか……

▼皇国の興廃、この一戦にあり！ 機影は遠ざかる

▲母艦より、堂々飛び立つ97艦攻の勇姿なのだ！

▲ハワイ上空まであと少し——。時に1941年12月8日！

記録映画と見まごうばかりのオープニング画面、鮮やかなビジュアル・グラフィックと、『大海令』は'89年SLG界期待の星だ！

はるか眼下に真珠湾が見える！

大海令

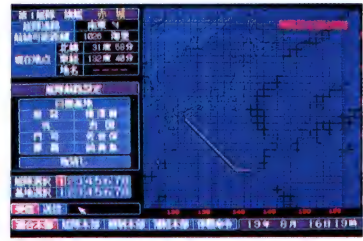
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 12800円
アートディンク ☎0474-77-7541

さて、『大海令』の登場だ。このゲーム、いくつかの点で、これまでのWSLGとは異なるアプローチが試みられている。

まずもっとも目をひく要素は、実戦さながらのビジュアル・グラフィック。メインとなる画面は海図（チャート）を基本とした全体画面と、その拡大画面の2種類からなる。このうち前者では航路の設定など、ゲームを進めるにあたって基本となる各種命令を実行する。大きさにしてタタミ8畳分というからかなりのスケールだ。

前者を戦略画面とするならば、後者は戦術画面。具体的な実戦指揮を行う。ここでは8畳分の画面の（ほんの）1部が拡大されて表示される。それこそ「はるか眼下に真珠湾が見える」といったぐあい。港の諸施設や停泊中の各艦船がひとつひとつ臨まれて、気分はもうトラ・トラ・トラだ。

つぎに注目すべきは、アートディンクのお家芸ともいえるリアルタイム性。刻々と移り変わる状況に応じて、プレイヤーの臨機応変な判断・決断が要求される。特にゲーム中、旗艦（および隊長機）が失われた場合、艦隊はおうおうにして混乱状態に陥る。そんなとき、すみやかに編成替え（編成画面）をして指揮系統を回復するのは、艦隊指令官たるキミの責任。日々精進して、立派な『大海令』フリークに成長すべし！

▲出たあっ！ 真珠湾上空にて必殺の空中戦！ でも空母が1艦のみ取り残されているな

▲本土防衛戦。優勢な敵機動部隊の前に、味方の取るべき道は——!?

▲零戦21型。真珠湾攻撃はコイツが頼みの綱。しっかり可愛がってやってくれ！

▲開戦準備。空母5隻はなかなかのものだが、その分、護衛艦が少ないのが気になる

ワンポイントチェック

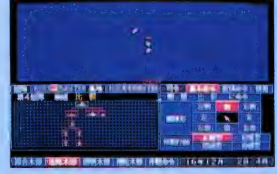
強烈なオリジナリティを秘めたSLGニュータイプ。操作面でのとっつきの悪さがやや気になる。

基本画面は4つ！

『大海令』の操作は4つの画面を使いわけて行う。それぞれ重要なので、心して見るよーに！

1.連合本部

◀艦隊の航路設定などを行う。戦略画面だ

2.艦隊本部

◀実戦はこの画面で指示。戦術画面といえる

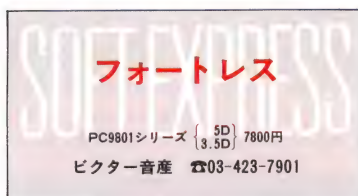
3.編成本部

◀艦隊編成はこの画面で行う。頭をつかえ！

4.補給本部

◀その名のとおり、補給のための画面。重要だ！

ビクター音産の『フォートレス』は、1983年にSSIが製作したゲームの移植版。ジョージ・ワシントン大学のジェイムス・テンプルマンという博士がデザインしたものなのだ。やっぱ外国の大学教授はひと味ちがうってカンジだネ。

はじめからおわりまで、アダルトな陣取り

男の前に広がる6×6のフィールド。敵の城はじりじりと彼の城を囲みはじめていた。しかし男はあわてず、予想外の場所へ城を配置した。その瞬間、敵の城がふたつ消滅し、勝敗は逆転した。男はニヤリと微笑(ほほえ)む。

と、こーんなアダルトな雰囲気で進むゲームがこれ、『フォートレス』だ。内容はふつうの陣取りゲーム。だけど陣地を占領する方法はちょっと複雑。

たとえば、城がひとつあったとする。その城の支配力はそのマス自体と隣接する4マス(タテとヨコ)に及ぶ。味方同士の支配力が重なると加算、敵と重なると打ち消し合う。で、敵の支配力が強いところにある城は消滅しちゃう。それを防ぐためには城を増築すればいいのだ。そして、設定しといたターン数までに占領した領土の多い方が勝ち。

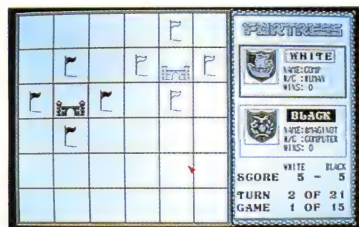
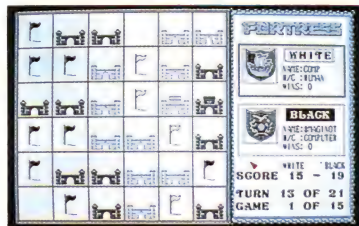
うーん、わかってもらえたかなあー。とにかく、とっても頭をつかうゲームなのだ。感覚としては囲碁に近いかも。

コンピュータ側には、〝経験値〟もある。プレイの失敗から学んだりして、どんどん強くなってゆくのだ。こうなると、もう人間と対戦している気分になっちゃうぞ。

〝プレイすればするほど奥が深くなる〟という言葉がピッタリのゲーム。それが『フォートレス』なのだ！

ワンポイントチェック

グラフィックは地味だが、ゲーム展開はスリリング。内容も濃くて、ひさびさに本物を感じさせる。

▲対戦相手、プレイヤーはごらんのとおり豊富なのだ。勝ち負けの記録は相手ごとに記録されている。だから、自分の実力も一目瞭然(りょうぜん)なのだ

▲機能美あふれるシンプルな画面。最初の数手で勝負がクッキリ分かれることもあるぞ

▲どこでどう間違えたやら……。もう負けは確実。コンピュータはつえぇや

支配力を強力するための方法は増築が有効！

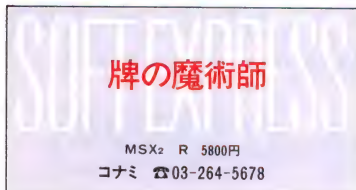
▲第1段階はただの外壁。もちろんいちばんモロく、消滅しやすい

▲これが第2段階。中央に建物ができて、やっとこさ城っぽく見える

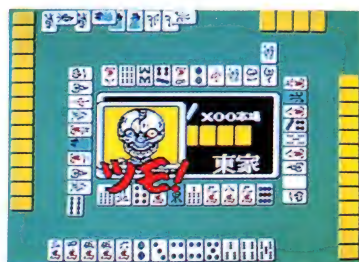
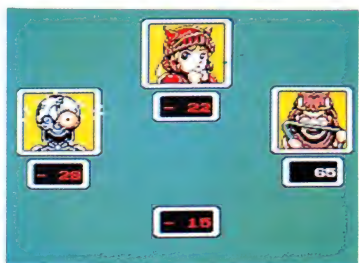
▲ジャーン！ そして最強の第3段階。もうこれ以上は増強できまへん。壊れる心配はまずナシ

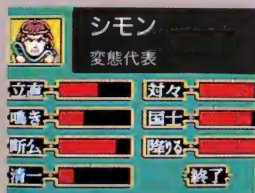
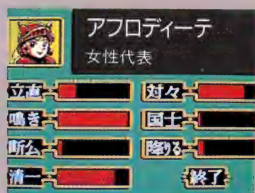
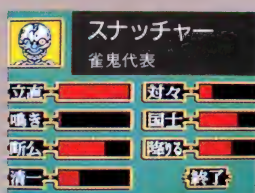
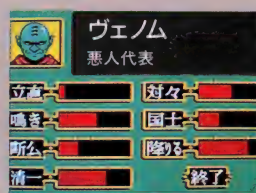
◀敵の支配力と味方の支配力が等しくなると、攻囲下になる。援助が必要だ

個性豊かなメンツといざ、勝負じゃー！

コナミのゲームでおなじみのキャラクターたちが、雀荘に勢ぞろい。それぞれひとクセもふたクセもある奴ばっかり。だが、勝負の中味は、なかなか本格派なのじゃ。

メンツを眺めると、こりゃあ、冗談マージャンかと思ってしまいそうだが、意外にも中味はシビア。実戦対局では、相手がどんどん成長。もちろん、こちらがまちがったロンなど宣言すれば、ばっちりチョンボで罰符を取られる。コンピュータにありがちな、何度かやればパターンが読めるなんて代物とはちがうのだ。しかも、最初に対局相手の性格設定を細かく変えられるので、ふだん一緒に卓を囲んでいる仲間の性格に合わせておけば、実戦のときの練習もばっちりできるってえ、寸法だ。ルールも「食いタン」「流し満貫」など10種類に関して「あり」、「なし」を選べ、自分の慣れたルールでやれるぞ。初心者には、練習対局もある。こちらでは、鳴けるチャンスはコンピュータがお知らせ。チョンボもなし。あわてず、騒がず、じっくりやれる。

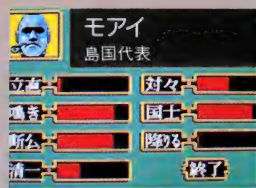
ゲーム中、敵が鳴いたときは、相手の顔が出る。鳴く声がちゃーんと、そのキャラに合った声というところが、なかなかうれしいね。ゲーム終了時には、勝った、負けたで、それぞれが大騒ぎする。スナッチャーのピースサインやシモンの涙の洪水なんぞ、笑えること請け合い。初心者から、上級者まで、すべての人が楽しめるマージャンだ。

ワンポイントチェック
人工知能、思考ルーチン採用が売り。牌を置く音まで再現した、なかなか実戦的なスグレモノだ。

▲「ツモ！」と、キャラの声がかかって、本人の顔も登場。実戦さながらの卓の風景である

▲半荘終わったところで、さて、勝敗は？　個性がいちばん出る瞬間だ。さあ、このときキミは？

おおっと、どこかで見たことある顔が勢ぞろい！

▲冒険者の辞書に「降りる」などという言葉はないのである。他人の捨て牌？　そんなものには興味はない！　強気あるのみじゃ！

▲唯一の女の子。運だけが頼りの鳴きマージャン。だが、それだけに一見は安い手が、ドラがらみでバカ高くなったりして、恐い！

▲出たな、モンスター。くそまじめな初心者に多い、メンゼン狙いの、テンパイ即リーするタイプ。待ちの善し悪しなんて頭から無視

▲じつに、じつに慎重派。リーチがかかれば絶対打ち込まない。こいつから点棒をいただくには、ヤミで当てるか、ツモしかない

▲俺さまは天下の大盗っ人じゃ。マージャンだって正統派。字牌だの、端だのは嫌いじゃのう。メンタンこそがマージャンの本道ぞ

▲さすが、ヒーロー。強くて、賢くて、その場、その場の状況をよく見て、場に合った手を考える。なかなかに手ごわい相手なのだ

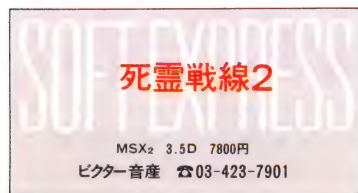
▲かわいいキャラ。見た目のまんまの、単純な奴。マージャンを覚えたてのメンツだと思えばいい。チンイツ、ホンイツばかり狙う

▲暗い奴。端と字ばっかり好んで結局はチャンタ上がりが多い。待ちもペンチャン、カンチャンが多いから、捨て牌にだまされるな！

またしても、死霊の群れが帰ってきた。都市計画によって生まれ、まもなくひとびとが移住しようとしていたニュータウン、サン・ドラドを狂気が襲う。立て、ライラ、再び！

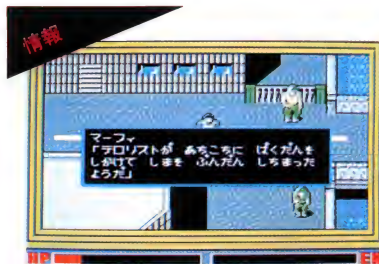
ああ、チャニーズ・ヒルの再来なのか?!

SOFT EXPRESS

死霊戦線2

MSX2 3.5D 7800円
ビクター音産 ☎03-423-7901

完成間近のニュータウン、サン・ドラド。その電気をまかなうためにつくられたキール島の原子力発電所では、いましも最後の点検が行われていた。そこへテロリストたちが現れ、原子炉をハイジャックしたのである。それと同時に町のあちらこちらで、テロ事件が多発。これはもう、大規模な組織による、計画的犯罪としか思えない。だが、その裏で糸を引くものはいったい誰なのだろうか？　町に現れた異次元の生き物たち、クリーチャーの姿は、チャニーズ・ヒルの再来をS・SWATたちに告げていた。となれば、異次元との道がどこかに開かれたに違いない。さあ、出動だ！　テロリストを、クリーチャーを倒し、町の人たちを救え。そして、事件の真相を突き止めるのだ！

前作同様、キミはS・SWAT隊員のひとりライラとなって、人類を救うべく、活躍するのだ。新作では、キャラクターがぐーんと大きくなって、会話や戦闘シーンも、いちいち画面が切り替わることなく、通常画面のまま行える。だから、敵と戦っていても、不利だなと思ったら、すばやく撤退して薬を取りに行き、体調を万全に整えてから、再度敵に向かうことができるんだ。ひとつひとつのステージはそれほど大きくないので、前作のようにどこに行くべきか、なにをすべきかがわからないという壁にぶつかる心配は無用。それぞれで行ける場所をきちんと調べていけば、事件は快調に解決へ向かって、GO！

情報

▲人々との会話が、キミに進むべき道を知らせてくれる。同じ人と繰り返し、話してみよう！

アイテム

▲アイテム入手にも、人との会話が大切。手渡してくれたり、場所のヒントをくれるからね

ワンポイントチェック

前作より、シナリオも操作もわかりやすくなって登場。気楽に遊べるRPGだ。

エリア

各建物は、らしい格好をしている。外見だけではわからない時でも、なかに入れば、一目瞭然。病院、橋、図書館など、どこにどの建物があるか、覚えておこう。無線で「どこで待っている」と連絡が入ったりするからね。

戦闘

デカキャラたちも、個性いろいろ。武器は1種類で、弾がつきる心配はなさそう。基本的には敵の正面に立って、バンバン撃ち込むのが正解。もっともステージが先へ進んでいくと、敵の動きは縦横無尽になって、棒立ちでは敵を倒せなくなるけどね。

どうしよう！　鏡の封印を解いちゃった!!　鏡のなかにさらわれた親友サワンサちゃんを追って、マジョリコは鏡の世界へ飛び込んだが……。青春とアクションとエッチ。3拍子そろったナツメの新作は、ダイナミックプロのマンガ家、槇村ただし氏の原案による元気一杯のゲームなのだ！

マジョのマジョリコのマジカルなゲーム！

SOFT EXPRESS
魔浄理子（まじょりこ）
PC8801SRシリーズ　5D　8800円
ナツメ　☎03-232-5251

春が近づくとHゲームが増えてくる。うれしいな。でもさ、それでなくとも春になると鼻血が出やすいのに、あんまりHばっかやってるとキーボードを赤い血で染めるハメになっちゃう。鼻の穴にティッシュつめながらゲームやるっていうのもかなり異様だし。

そんなとき、ボクの目を覚ませてくれたのがこの『魔浄理子（まじょりこ）』。ゲームのなかでHは一要素でしかない。だからあくまでもソフト。どちらかというとシャレみたいなものだ。

例えば、マジョリコが敵からダメージを受けると、1枚ずつ服が破けちゃう。ぜーんぶ破けて裸になるとゲームオーバーというわけ。途中のショップで服を買うと回復できるのだ。

敵のボスも全部の服を破いちゃえばやっつけることができるぞ。ゲームは全6ワールドなんだけど、各ワールドにボスがいる。性太后（せいたいこう）とかアーノルドシュワルツねーちゃんとかユニークなボスばっかり。なかでも紫色魔（むらさきしきま）なんかは十二単衣（ひとえ）を着てるから、12枚も脱がせなくては退治できないのだ。

おっと、Hばかりじゃない。アイテムや魔法も豊富だし、迷路タイプのマップもやりごたえのある広さ。アクションの基本はしっかり押さえてあるぞ。

でも、アクションと子供のころに好きな女の子のスカートをめくった思い出がよみがえってくるような健康的なHが、こんなに相性がイイなんて意外！

ワンポイントチェック

アクションとしてもしっかりしているし、ちょっとHな演出も楽しい。頭をつかわないと先に進めない場所も多くて、なかなか遊べる。

◀ショップのおネエさんもこんなにセクシー

◀ワールド3のボス、オト・ヒメコ。なかなか強そう

インビゾーンにはヒミツ♡がいっぱい！

鏡の世界インビゾーンは、悪魔イヤラシーザーの支配する世界。ま、具体的にいうと6ワールド×3ステージ。どのワールドも情報収集をキッチリしないと先に進むのがタイヘンなのだ。

▲なんか、薄暗くてやな感じ。ヘンなヤツが出てこないといいけど……

▲下に見えるのはトランポリン。うまく使えばかなり便利

▲一転してロマンチック。キレイだね

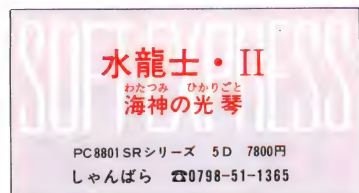
▲ひゃー、スプラッタ！　こんなとこ早く脱出しよっと

▲やっと明るい場所に出たぞ。よーし、がんばるぞー

『水龍士』3部作の2作目がこの『水龍士・II ー海神の光琴ー』だ。『水龍士』ではその名のとおり、水がテーマとなるが、今回は海が舞台だ。前作のキャラも再登場するぞ！

海に目を向けよ！ 真の力が発揮される

水龍士・II
海神の光琴（わたつみ ひかりごと）

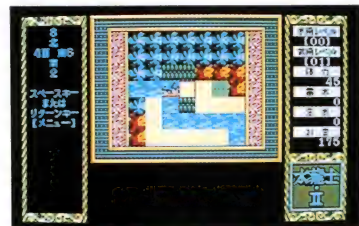
PC8801SRシリーズ　5D　7800円
しゃんばら　☎0798-51-1365

若き水龍士の活躍によって〝聖なる大水龍〟が復活した前作から18年が過ぎ、水の国ソルティアに平和が戻ってきた。戦いを通して結ばれた水龍士と癒し手のサーラは男の子と女の子を授かり、娘は母と同じ癒し手を目指し、男の子（今回の主人公）は水術士になるべく修行を積んでいた。しかし、彼はどんなに努力しても、水術を身につけることができなかった。

そんなある日、彼は見たこともない怪物に襲われる。そして数日後、〝聖なる大水龍〟から自分に与えられた使命を聞かされ、彼の旅は始まった。

主人公であるキミの使命は〝智水術〟を駆使して、海神の神殿を救い、海に光を取り戻すことだ。智水術とは前作のソルティア水術の源流にあたる技術体系で、霊水よりもパワーの強い〝生水〟を使う術だ（だからキミは水術が使えないのだ）。智水術により、キミは水と話をして情報を集めたり、半永久的な潜水が可能になるのだ。

生水は智水術のエネルギーとなるだけでなく、武器などのアイテムを手に入れるときにも大切な役目をはたす。生水はある理由で〝乱水生物〟という怪物に変わっているから、乱水生物を倒して手に入れるのだ。

不思議な雰囲気をつくり出すグラフィックやしゃんばらサンの〝水〟に対する独特な思い入れ（？）などによって、『水龍士・II』はひと味違ったRPGに仕あがっているぞ！

ワンポイントチェック
独特の世界観やグラフィックは好感が持てるが、ディスク入れ替えがちょっと多いような……。

▲地上での移動シーン。武術レベルが低いうちは砂漠や湿地帯には入らないようにしよう

▲ステータス画面。装備した武器や防具はグラフィックで、他は文字と数字で表示される

こちらは旅の途中で出会う重要人物たち

▲前作では主人公として、ソルティアを助けたキミの両親

▲キミの妹。癒し手の訓練中。とても兄思い

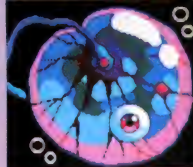
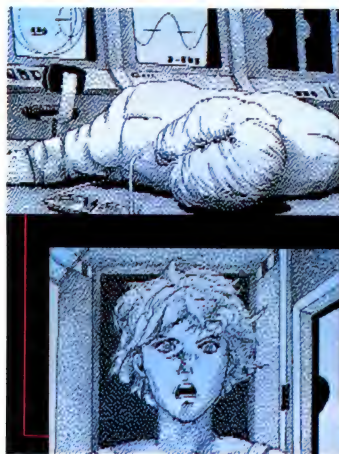
▲海守りのじいさん。ちょっと意味ありげな顔立ちをしている

▲笛を持っているばあさん。この笛がキミとマーエの橋渡しをする

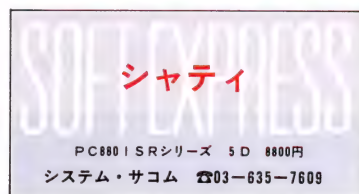
▲今回のヒロインのマーエ。見てのとおり、人魚族。最初の智水術を教えてくれる

▲王のロルア。王様っていうくらいだから、えらいんだ！

闇の水術でつくられた怪物！

悪水生物は前作からしぶとく生き残っている怪物。他には乱水生物という新しいタイプの悪キャラが登場する。

α(アルファ)次元にくり広げられる愛憎の物語。それが『シャティ』の世界……。
システム・サコムのノベルウェア第3作『シャティ』は、原作にSF小説の翻訳などで有名な鎌田三平氏を起用。これはもう電子小説なのだ！

本屋さんに売っていないノベルだって!?

SOFT EXPRESS
シャティ
PC8801SRシリーズ 5D 8800円
システム・サコム ☎03−635−7609

『シャティ』の文字データは20万字分だそうである。

？？？　日ごろ本など読まんワシらにはピンとこない数字だなぁ。それでは、と比較してみると角川文庫の小説が1ページに最大714字。ってことは、えーと、えーと……おひょ、280ページ!?

だけど誤解のないように。これはデータ量のうえでの話だからね。

さて、ゲームの話。プレイヤーは殺人容疑をかけられたジュリアス・リンチとなる。真犯人を追いかけた彼が、α次元にたどりついたところからゲームスタート。ＳＦミステリーってわけ。

でもそこから先はマルチエンディングを越えたマルチストーリーだから、プレイヤーの選択でぜんぜんちがった展開を見せるのだ。まさに暗中摸索というわけだ。

ノベル・ジェネレーターという機能も、インパクトが強烈。プレイヤーが体験したストーリーを、小説として書き直してくれるのだ。しかもジュリアス・リンチは一登場人物にしかすぎない。ゲーム中、知ることのできなかった他のひとびとの行動、悩み、回想、そして残された謎。それらがすべて1編の小説となって、キミのプリンターからカタカタと打ち出されてくるのだ。これを体験しない手はないぞ。

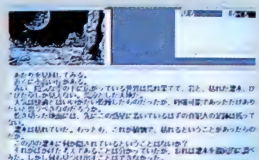
▶未知の土地でミイラ化した死体を発見

▶彼女が謎の鍵をにぎるシャティヨーン

モノトーンのグラフィックも、ぐっとアダルトな感じで、外国のゲームを見てるような気分にさせてくれる。たまには、こんな静かなＡＶＧをかみしめてプレイするっていうのもいいいね。

ワンポイントチェック
さすがにストーリーは凝っている。だがヒント指示などのＡＶＧ的な部分がやや不親切かな？

キミは活字派？　ビジュアル派？

画面のレイアウトもお好みのまま自在に設定できる。例えば、小説好きな人ならメッセージ・ウィンドウをグーンとワイドに。ＡＶＧとして楽しむならば、グラフィック優先に。こんな所にも細かく気くばりされてるのがうれしいね。

▲こんなに文字がびっしり。小説好きにはこっちをおすすめ

▲やっぱりゲームはグラフィックがなくっちゃ、という人はこちら

目にやさしいコントラスト

灰色のモニタを長時間ながめているのはツライ。こんな声にお応えして、画面のコントラストも、細かく設定できる。これで目の慢性疲労ともオサラバなのだ。

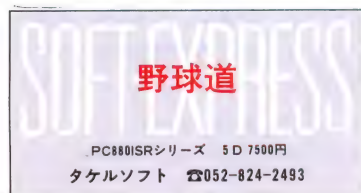
オプション機能もこんなに多彩なのだ！

人の上に立つ者の喜びと辛さ——これは実際にそうなってみないと、なかなかわからないもの。タケルソフトの『野球道』は、プロ球団の監督という立場を徹底して追求した、異色のスポーツSLG。日頃からたゆまず精進して、激烈なペナントレースを勝ち抜いていこう。正義は必ず勝つ！

勝っていくらのキビし〜い世界なのだ！

SOFT EXPRESS

野球道

PC880ISRシリーズ　5D 7500円
タケルソフト　☎052-824-2493

最近はSLGというジャンル分けが意味を失うほど、新しいタイプのSLGが数多く登場している。『野球道』もそのひとつで、（選手ではなく）監督という立場に焦点を絞った新感覚のスポーツＳＬＧだ。

と、ここまで書くとピンとくるファンの皆さんも多いはず。そう、このゲーム、クリスタルソフトの『Mr. プロ野球』の路線を継承したもの。『Mr. プロ野球』と異なる点をかんたんにあげると、まずはプロ野球シミュレーションとしてのコンセプトの徹底。球団・選手・監督ともに、より詳細なデータで、生まれ月（選手との相性に影響）、ストレス（試合に負けると上昇し体力に影響）などが目新しい要素。このうちとくに「なるほどなあ」と感心したのがストレス。勝ってなんぼの商売であるだけに、責任者の辛さが身にしみてわかるはず。また、一般の野手の持つデータに加えて、各投手のデータとしては、熟練（制球力に影響する）、球質（球質が軽いと長打を受けやすくなる）など——ひとりひとりの表情が目に浮かぶような徹底ぶり。

一方では、『Mr. プロ野球』と比較してやや減少した要素もある。スコアラーやスキャンダルなど、おもに裏舞台に関連した要素だが、両者のノリのちがいがきわだって、ユーザーから見ればありがたい。ともに甲乙つけがたく、どちらを選ぶかはきみの好みしだい。おもしろさは保証、１度は触ってみて欲しい。

ワンポイントチェック

数多いデータを無理なく消化しているおススメのゲームだ。『Mr. プロ野球』より、ややキマジメな感じ。

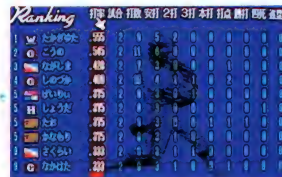
試合の流れはこんな感じ

◀試合前。この監督、体力だけって感じだ

◀ノーアウト二塁。杉浦の一発に期待ね！

◀作戦指示はじつにこまやかなんだもんね！

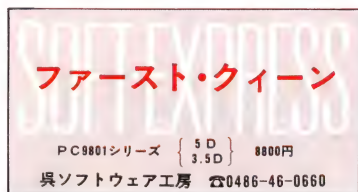
▲ペナントレースを控え、キャンプにて調整。5つある能力のどれを優先するか、ここが思案のしどころだ！

▲これが投手データ。登板直後ゆえ体力の低下がはなはだしいが、調子は上々。私、荒木のファンです！

▲打撃10傑。開幕直後のため打率5割なんてのが混じっている。でもまあ、いずれは妥当なセンになるって！

▲みゆきのプロ野球ニュース。ナント！　宮本がカープを完封。でも観客14000ってのは、やや寂しいね！

『シルバーゴースト』で、世のファンを熱狂させた呉ソフトウェア工房が贈る最新作は『ファースト・クィーン』。16ビットの強みを生かして、前作のシステムを継承・発展、よりスケールを増して新登場！

リアルタイムの大乱戦が魅力！

SOFT EXPRESS
ファースト・クィーン
PC9801シリーズ 5D／3.5D 8800円
呉ソフトウェア工房 ☎0486-46-0660

あの『シルバーゴースト』を98版で！ ——というわけで、呉ソフトウェアが世に問う最新作は、『ファースト・クィーン』。88版であった前作の流れを受け継ぎながらも、16ビットならではのビジュアル・グラフィックなど、効果的なゲームづくりに成功している。そのゲームシステムについていくつか特徴を挙げれば——。
①謎を追い、仲間を集め、レベルアップにはげむ、ＲＰＧ志向が強いＳＬＧ
②戦闘はフォーメーションを組み、多数の部下をリアルタイムで指揮する独特のシステム
ということだ。まず①について説明すれば、「ＲＰＧ志向」と述べたものの、このゲームじつのところさまざまな要素をあわせ持っている。情報を得、謎を解くＲＰＧとしての性格もさることながら、たとえば全体マップでは、どの地点を占領すれば戦いが有利に進むのか——など純粋なＳＬＧ的色彩も濃厚。それでいてきっちりとまとまったゲームに仕上がっているから不思議だ。
②は、ゲーム中、もっとも目立つフェイズ。ひとりひとりの独立した（!?）キャラクターがとりでをめぐり、城をめぐり、リアルタイムの大乱戦を演じる。『シルバーゴースト』で初めてこのシステムに接したときは、新鮮な驚きに包まれたものだ。
また、98版である『ファースト・クィーン』は前作にもまして、よりビッグになった。登場キャラは剣士・弓兵・マジシャンなどの人間族の他、エルフ、ドワーフ、ケンタウロスなど、総数にして63種。敵あり味方ありで、ゲームを語るうえで欠かせない要素だ。
ということでこのゲーム、安心しておススメできる新作だ。

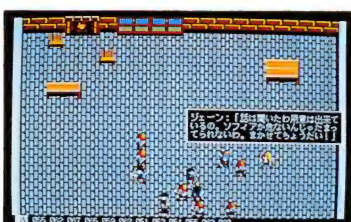
ワンポイントチェック
パッケージやマニュアル、デモに使われている天野喜孝氏のイラストも雰囲気を盛り上げ、○。

全体マップ

▲全部で53地点と、前作に比してパワーアップ。ここで有効な戦略を練ろう

情報収集

▲会話はＲＰＧにさも似たり。何となくハイドライド３を思い出してしまった——

仲間集め

▲ゲーム中、仲間が増えるのが最高にウレシイ。皆にとっても頼りになるヤツらだ

クラスチェンジ

▲きのうまではただの小市民が、今日からは立派なソルジャーに。エライ！

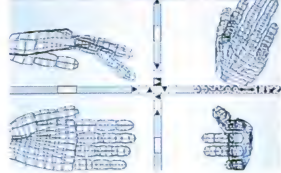
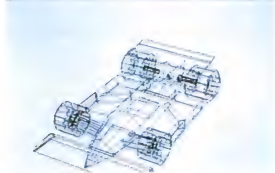
戦闘

▲これが名物（!?）大乱戦。でもキャラがかわいいせいか、血生臭くないのがマル！

アイテム

▲アイテムは23種。説明書に使用法が書いていないものもある。使ってからのお楽しみ！

立体図形を作図するグラフィックツール

立体図形を描こうとすると、影のつけ方だとか、遠近感だとか、やっかいなことが多い。そんなときにこのデジタルクラフトを使えば、マウスとキーボードを操作するだけで、スケッチなんかよりよっぽど精度の高い立体図形を描くことができるよ。使い方をおぼえるまでに時間がかかりそうだけどね。

前作よりさらにパワーアップして登場！

ゲームバランスのよさで人気の高かったRPG『クリムゾン』の、待望の第2弾。今回は5人のキャラクターが登場し、それぞれに1話ずつ、全5話のマルチシナリオで構成される。マップサイズは前作の4倍、初の潜水コマンドも楽しみだぞ！

ライトサーベルが光るSFRPG現る

気がつくとまわりは敵ロボットでビッシリ。息をつく間もなく戦闘開始。こっちもビームカノンで応戦だ——『クレアスター』は、SFRPG。主人公は都市や敵基地、遺跡などを自由に歩きまわってゲームを進めていく。

移動・選択などすべての操作は、テンキー＋(プラス)αでOKだ。

こいつがあればゴルフ場なんていらない

マッチプレイ、ストロークプレイなど多彩な試合の種類がうれしい。なかでもトーナメントを選ぶと、プレイヤーを成長させるRPG的な楽しみも味わえる。賞金でクラブやボールを買ったり参加賞をためて上位レベルの大会に参加することが目標。臨場感あふれるコースの3D表示に注目！

線画の地平の向こうに風を感じた

これは第二次世界大戦の魚雷爆撃機"中島天山"のフライトシミュレーター。だからただ遊ぶだけでなく、爆撃や雷撃も楽しめる。任務は全部で10種類。成功すると技能レベルが上昇するぞ。マニュアルには流体力学の基礎も解説してあるから、これを読めばキミもたちまち航空専門家!?

親友、幸子の謎の死を追え！

女子高校生、山崎弘美の元へ、ある日親友の幸子が自殺未遂後、謎の死をとげたという知らせが届いた。彼女がなぜ？　弘美は、父の部下だった刑事と共に、真相を究明すべく、調査を始めた。次々起こる殺人事件。ドキドキミステリーアドベンチャーの開始だ。コマンド選択で推理も快調！

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌

今年の春（か夏？）には出る予定の『プール・オブ・レイディアンス』。ゲーム内のメッセージを翻訳したら、ぶあつい紙の束が出来てしまった(すっごいゲームだぜ！)。なにはともあれ、これでマニュアルをはじめ、文字のほうは完成。さあ、あとはプログラムの移植だけ——と思っていたら、移すもとのＩＢＭ—ＰＣ版がなかなか出ない。そのうち、新作の『ヒルズファー』が出てしまいそう。ＳＳＩさん、どうなってるの？

パート5：コンピュータが多すぎるの巻

相変わらず寒い日が続いているけど、みんな元気かな。

こちらは順調、順調。ＡＤ＆Ｄ®は『プール・オブ・レイディアンス』のゲーム内メッセージも上がったし、このままプログラムの移植が順調に進めば、春の終わりか初夏には『ヒーロー・オブ・ランス』ともども、ついにＡＤ&Ｄ®コンピュータ・ゲームがおめみえすることになりそう。

えっ、なに？　最初は春の３月って言ってなかったかって？　ハハハ、そうなんですよ。そこが、今回説明する、近頃のコンピュータ・ゲーム界（に限らないが）のむずかしいところ。〝移植〟の大変さというやつなのだ。

と言ってもこれは、別にポニーさんやぼくをはじめとするグループＳＮＥに問題があったわけじゃない。ズバリ、ＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲームの規模が大きすぎて、製作元ＳＳＩ社の他機種移植能力が追いつかないというのが原因なのだ。

アメリカのコンピュータ・ゲーム界は、一昔まえのアップル全盛のころとはうってかわっていまや戦国時代。マッキントッシュにアミガ、アタリＳＴなど高級機向けソフトや、ゲームのすごくのびているＩＢＭ－ＰＣなんかが威勢がいい。それにコモドールやアップルのソフトも健在、さらにはファミコンのアメリカ版ＮＥＳの大ブームということで、１つのゲームがいろんな機種に移されるのが普通になっている。

ところが、ごぞんじのようにＡＤ&Ｄ®コンピュータ・ゲームはＳＳＩ社が社運をかけたといわれるほどの大プロジェクト。１作だけじゃなく、すでに３作がリリースされ、さらにこのまえチラっと書いた『ヒルズファー』をはじめとして、あと５点ばかりが今年のリリース予定に入っているというとんでもない大河シリーズ。

そういうこともあって、ＳＳＩの新作は順調なものの、他機種への移植のほうは予定がのびのびになっている。で、たとえば、『プール・オブ・レイディアンス』なんかも、ＩＢＭ－ＰＣ版が最初ならよかったんだけれども、まず出たのはコモドール版(８月)。これがＩＢＭ－ＰＣ版に移植されたのは、なんとついこの前の12月だったのだ（最初の予定は９月だったんだよ)。ここでコンピュータに詳しい人ならピンと来ると思う。日本への移植はＰＣ98シリーズが最初になるのだから、頭(ＣＰＵ)や手足(ＤＯＳ)の近いＩＢＭ版を基準にしたほうがまちがいが少ないし、いいものができるはず。ということで、元版の遅れが響いているのだ。

でも、移植って、翻訳にも似てけっこうしんどいものなんだよ。コンピュータ・ゲームではないけれど、このまえもＴ＆Ｔを訳していて、とんでもないまちがいをするところだった。能力値の〝器用度〟をすべて〝敏捷度〟と書いていて、ゲラの最後の段階でハッと気づいて訂正できたという次第。言い訳になるが、それも道理で、Ｔ＆Ｔの直前にやっていたのがトラベラーのシナリオの訳とウィザードリィＲＰＧのソロ・シナリオ作成、そして、ＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲームのマニュアルなのだ。これらはみんな似たような能力値が〝敏捷度〟とか〝敏捷力〟といった訳語になっている。

くそっ、どうしてＴ＆Ｔだけ〝器用度〟なんだと頭にきたけれど、なにせどのゲームも自分で決めた訳語なんだから始末が悪い。それと、もちろんそれぞれのゲームの内容からいちばん適

 イラスト／中野豪

した訳語をあてはめているのだから、〝まちがうおまえさんが馬鹿なのよ〟ってことになる。

でも、これってコンピュータ・ゲームの移植のさいの、ＤＯＳコマンドとかプログラムのちがいなんて部分におそらく似てるんだろうなあ。移植プログラマーの苦労がしのばれます、うん。

さて、一方で去年の夏にリリースされた『プール・オブ・レイディアンス』なんかの書評も、そろそろいろんな雑誌に出始めた。

おおむね好評で、売行きも好調らしい。ＳＳＩの出しているニュースレターでは、これまででいちばんよく売れたソフトにランクされたりしていた。おもしろいなと思ったのは、コンピュータ・ゲーミング・ワールド誌に載ったケン・セント・アンドレのレビューだろう。彼はもちろんＴ＆Ｔのデザイナーとして有名で、コンピュータ・ゲームでも去年かなり注目を集めた『ウエイストランド』なんかを作っている。

いわば、商売敵だけれども、ケンは意外にも『プール・オブ・レイディアンス』をかなりほめちぎっている。これは別に仲間ぼめってことじゃなくて、デザイナーの立場からみた卒直な感想だろう。

特にその中で言及しているのは、もとのＡＤ＆Ｄ® に代表されるＲＰＧ世界をかなりうまく表現しているってことだ。これは、いわゆる〝悪い魔王がいてそれを倒す〟というお題目のもとに、モンスター退治ごっこに終始するコンピュータＲＰＧではないことを意味している。もともとプレイヤーは古代の大都市フランの復興のために冒険をするのであって、モンスター退治というのはその副産物にすぎない。そして、当然重要になってくるフランという都市の作り方、これがいいとケン・セント・アンドレは言っているのだ。

そういえば、酒場ではギャンブルなんかもできるけど、そのさいにうかうかしていると財布をすられる。これに文句をつけると、酒場の中にいたＮＰＣなんかも入り乱れての大乱闘になるから、最初やったときにはあっけにとられたもんだ。

それに、いろんな使命を果たしていくうちに、どうも最初に出発したフランの市評議会があやしいということに気づくようなストーリー構成になっている。この辺は、いかにもテーブルトークのＲＰＧ風で、モンスターを倒し、経験点ためてのレベル上げなんてのは、もともとのＲＰＧのおもしろさのほんの一部なんだなあというのが実感できるようになっている。

ううむ、コンピュータのＲＰＧも内容的に進んだものだと思っていたら、この冬には、本格的な『ニューロマンサーRPG』というのが出てしまった。そういえば、ＡＤ＆Ｄ® シリーズを追っかけるように、向こうでは今年Ｔ＆Ｔとトラベラーが本格的なコンピュータＲＰＧで登場するらしい。

こいつは春から――なんて、喜んでいたらさっそく今月にも第４弾『ヒルズファー』が出来上がってくるかもしれないと気がついた。今年もにぎやかで忙しいのはまちがいないようだ。

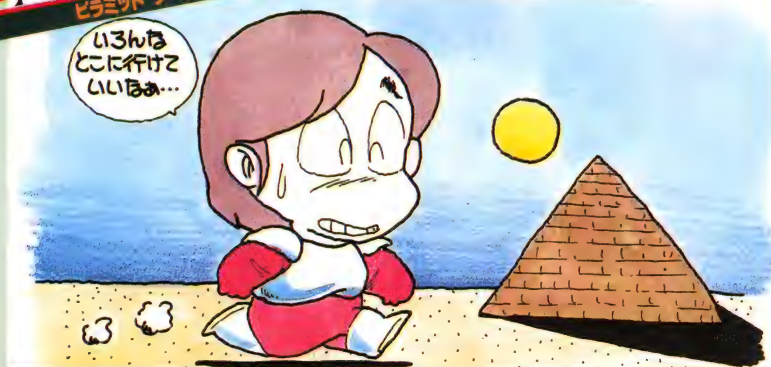
▲ようやく完成したＩＢＭ－ＰＣ版『プール・オブ・レイディアンス』

▲パソコン版ＡＤ＆Ｄ® 第４弾『ヒルズファー』の画面

How To Win ★SPECIAL★

PRESENT
今月号の特集プレゼントの当選者は、本誌と
じ込みハガキのアンケートに答えてくれた諸
君のなかから抽選させてもらうぞ！　ハガキ
の所定の欄に、諸君の欲しいプレゼントをひ
とつ選んで書き込んでくれ。忘れずにネ！

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

追加シナリオVol.3 ピラミッドソーサリアン

今月は新作にページをとられちゃったので、レベル3だけの紹介です（ごめんよっ！）。

さてこのシナリオ、やるべきことはいっぱいあるものの、マップ自体は決して大きくないから、行き詰まったと思ったらとにかく歩き回ろう。キーポイントとなるのは「バムの花のタネ」とエルウッドという謎の人物だ。

姫のたましいを取り戻せ！

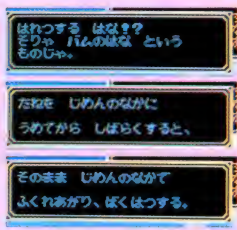
最近、不思議な事件が続発していた。若い娘が突然姿を消したかと思うと、数日後、感情を持たない人形のようになって戻って来るのだ。そんな折り、リドニア国の王女、チェルシー姫も行方不明になってしまった……。

ゲーム開始直後のレリーフのある扉（ちゃんとメッセージを読んでいればわかるんだけど）といい、そのまた先の石化弾を吐いてくる生き物といい、プレイヤーの心理を巧みについたトラップが続くので、注意しよう。気を抜いてプレイしているとすぐに引っかかっちゃうぞ！

ポイント1 バムの花

この花のタネは地面に埋めると爆発を起こすのだけど、この特性を上手に利用して行く手をはばむトラブルから逃れよう。タネを使った後は、拾いなおすのを忘れずにね！

▲いきなり爆発したときはビックリしたけど、この花がないとクリアはムリ

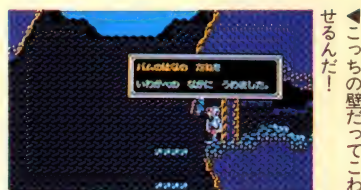
▲爆発力は熱い場所ほど大きくなるんだ。だから洞窟内ではうすい壁くらいこわせるゾ！

バムの花、使用法！

◀使いたいところにタネを植えた後、避難して…

◀帰って来ればホラこのとおり、穴が開いたよ！

使う場所は、まだまだあるぞ！

▶あやしい壁を、タネでこわしちゃえ！

▶エスカレーター（？）の左にある壁もタネで

◀タネを使えば、地震を引き起こすことだって…

◀こっちの壁だってこわせるんだ！

 ●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC9801シリーズ、PC8801SR以降・VA、X1-t／3800円

Vol.3-3観光マップ

ポイント2 姫のたましい

タイトルにもなっているように、このシナリオの目的は、ギルバレスによって盗まれたチェルシー姫のたましいを探しだし、取り戻すこと。チェルシー姫のたましいは水晶球に封じこまれているんだけど、どこに隠されているのかまったくわからないので、エルウッドにも協力してもらってなんとか見つけ出すのだ！

▲苦労を乗り越え、やっとここまでやってきたゾ！

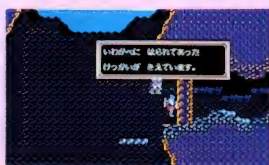
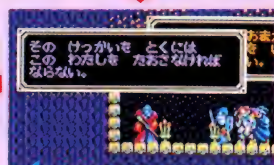
▲ギルバレスが挑発してきたシーン。犯人はヤツだった！

▲この魔道士ヘルナーを倒さないと結界の向こうに行けない

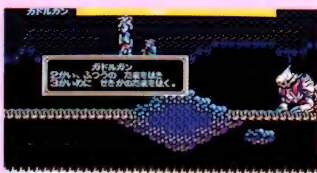
▲どうにかヘルナーを倒し、結界を消すことに成功した

▲結界の向こうには、空中に浮かぶ岩があり、さらにその奥には……

▲やった！　ついに姫（王女）のたましいを手に入れることができたぞっ！

そして

・・・おお、チェルシーひめ。
もとに　もどられましたか！！

ポイント3 ガドルガン

ぶじチェルシー姫のたましいを取り戻したソーサリアンたち。だが安心するのはまだ早い。つぎのステージへ続く扉のカギを持っているデカキャラ、ガドルガンとの闘いが待っている。

▲火の弾に姿を変えて飛び回り、実体化すると同時に弾を発射してくるのだ

▲3発目の石化弾には要注意！余裕を持ってやりすごそう

Keiko組 ソーサリアン班

「ピラミッドソーサリアンでADD TO LIFEを続けて使うと、体力がずーっと増えていっちゃう」という情報が一部ではささやかれていますが、実はこれはバグなんですって。ファルコムスタッフのI氏（すぐわかっちゃう!?）が教えてくれました。ところで、情報（イラスト）はちゃんと自分で見つけて（描いて）くださいね！

ピラミッドソーサリアンからの隠れアイテムだよ！

ではさっそく紹介していきます。まずは静岡県の今村昌弘くんからの情報で「心を失った姫君」から。下の写真の場所（わかるよね？）にヘルナーのユビワと月影の剣があります。いずれもシナリオをクリアした後じゃないと見つからないので注意してね！　続いては東京都のぺんたわくんからの情報。なんとビックリ、「魔の下僕ガッシュの陰謀」では８つもの隠れアイテムがあったのだ！　シナリオをクリアしておじいさん、おばあさんに別れを告げた後、出口の直前まで行ってから家に引き返すの。そして話をしてみると、サンダー・ブレード、復活の剣、炎のヨロイ、石化解除のヨロイ、魔法封じの盾、回復の盾、DEATHの薬、若返りの薬がもらえちゃうのだ！　驚くのはまだ早い。おんなじ状況でも先頭がウィザードかエルフだったら（さっきのは先頭がファイターかドワーフのときね）悪魔のロッド、復活の杖、炎のマント、石化解除の衣、魔法封じのユビワ、回復のユビワ、DEATHの薬、若返りの薬という別のアイテムがもらえちゃうのだ！　こちらの情報は埼玉県の高橋慶貫くんから。ありがとっ。

▲火１、月５、土１がかかってます。使える魔法はTIMIDITY

▲火１、水７、木１、土１。使える魔法はACID STORM

▲おばあさんたちにブローチやクッキーなどを返すとお礼として…

▲どーんと、８つもアイテムがもらえちゃうのだ！

ユーティリティーディスクアイデア大紹介！

12月号のアイデア募集に、70通近いお便りありがとう！　ドラゴンモードⅡやミニミニソーサリアン風のゲーム、それに「種族を変えたい」「性転換したい」「キャラのグラフィックを着せ替え人形にしてみたい」など、マイキャラ変身願望（？）に人気が集まりました。また、北海道の鎌仲史陽くんからは「なつかしのNPCと町で会えるようにして欲しい。一度NPCの顔をアップでみてみたいな！」なんて意見も来ていましたよ。今回、寄せられたお便りは、参考にしてもらうべくファルコムさんに置いてきました！

▲お便りを読む五十嵐さん。実現する日も近い……かな!?

◀三重県のA・takeくん。前よりも強力なドラゴンを集めた上級パーティ用だね

◀兵庫県の吉野宏樹くん。ジャッキー・チェンの映画のNG集みたいなものかな？

◀群馬県のちりぬ琉緒さん。五十嵐さんもこれは感じていたみたいでしたよ

Keiko組は情報を大募集中なのだ!!

今回、いきなり18個もの隠れアイテムを紹介しちゃったけど、まだまだなにかあるはず。どんどん見つけてバシバシお便りくださいね！　もちろんイラストだってOKです。イラストはカラーで描いた方が載る確率が高いゾ。文字はていねいに書いてね、ヨロシク！

あて先：〒102　東京都千代田区九段南４－７－16　市ケ谷KTビル４Ｆ　コンプティーク編集部　ケーコ組ソーサリアン班係

How To Win ★SPECIAL★

ファルコム潜入取材!!

イースチーム 宮崎氏 本紙に激白!「アドルはボク自身!」

月刊イース突撃取材班は、異例の取材陣シャットアウト態勢をひくファルコムのスキをついて開発室へ潜入、『イース』シリーズのシナリオを担当している、宮崎友好さんのインタビューに成功した。『イース』、『イースII』の感動的なストーリーは、この宮崎さんによって生み出されたのである。さらに今回の新作からは、シナリオだけでなく、プログラミングも手がけているということだ。

「シナリオのアイデアは、会社で考えていても、あんまり思いつきませんね。それよりも、行き帰りの電車のなかとか、ぜんぜん関係ないときに思いつくことが多いですよ」仕事場を離れても、宮崎さんの頭からシナリオのことが離れるときはないようだ。3作目のつきあい(?)になる主人公・アドルに対する思いをたずねると、「アドルにはずいぶん思い入れがありますね。セリフを書いていても、アドルのしゃべり方が、自然と自分のしゃべり方に似てきちゃったりするんです」と話してくれた。このように宮崎さんが自分とアドルをだぶらせているからこそ、アドルの人間味あふれる魅力が生まれてくるのだろう。また、ユーザーへのメッセージとして「新作の画面が真横からに変わったので、前作とちがうゲームになるんじゃないか、という声をよく聞きますが、同じスタッフがつくってるんですから、ゲームのノリは変わらないはずですよ」と語ってくれた。

宮崎友好さん ひとロメモ

昭和43年1月18日・東京都生まれ。『イース』シリーズのシナリオライター。また、『イースI・II』を他機種へ移植した経験を生かし、シリーズ第3弾の今回からは、プログラマーも兼任している。背景にも存在感やドラマを感じさせるようなシナリオづくりをめざしているという。旅行が好きなのだが、行っている暇がないそうだ

筋肉男・ドギ アドルを語る

『イースI』で、ダームの塔の牢獄に捕らわれたアドルを助けだした盗賊ドギを憶えているだろうか。そう、カベをブチ壊して登場したあの男だ。そのドギが今度の新作に出るというので話を聞いてみた。

「言いたかないけど、アドルの面倒はずいぶん見たね。ダームの塔でさ、牢屋から助けてやったのさ。2度も3度も牢屋に落ちるドジなアドルもいてさ、さすがにしんどかったぜ。今度はオレ様が主役だぜ! なに、ちがうだァ?」

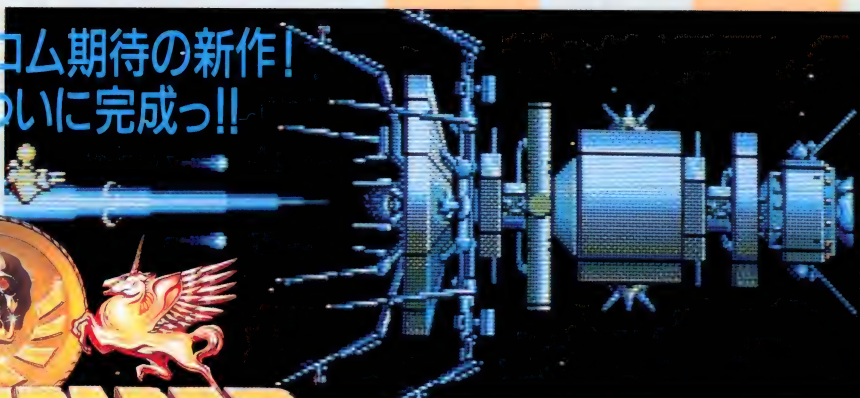
ゲームのアイドル

リリアちゃん

『イースII』のオープニングで、振り向くリリアを初めて見たとき、だれもがそのかわいさにハッとしたはずである。その証拠に、リリアの熱狂的なファンというユーザーはかなり多い。いわゆる「擦りこみ現象」だろうか。2人の女神、フィーナとレアも美少女のはずなのだが、リリアほどのインパクトがなかったためか、熱狂的なファンはそれほど多くない。不思議なもんである。

ビル・トミオーの「いーっすネ!」

ハーイ、ビルです。ミスタ・ミヤザキが、ベリィナイスなシナリオをライトしてくれることを、ウィッシュしまぁすバット、ニューズがないのは悲しいね。ネクストマンスにエクスペクトするね。ネバーギブアップ!

来月も前進、前進、また前進!! 情報満載の月刊イースをお楽しみに

以前からチラチラと話の出ていた、ファルコムの新作『スタートレーダー』。その完成の情報を聞きつけて、われわれは立川へと直行した。今回はこれから取り扱って行く意味も含めて、そのストーリーのサワリの部分を紹介しよう。なお、この原稿は締切直前のかけこみ状態という、ほとんど無謀な条件の下に進められておりやす。

祝！　完成　超最新レポート!!

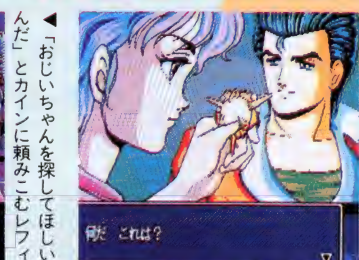
というわけで、ウワサのあの『スタートレーダー』、見てまいりました。いや〜、ファルコムさんの広告じゃないけど、ジャンルわけのむずかしいゲームで、大宇宙冒険活劇とでもいいましょうか…銀河を舞台に、軍を退役しスタートレーダー（宇宙の運び屋）となった主人公カインが愛機フェンリルをかり、ナゾの事件を追う！　という設定で、システム・シナリオとも完成度の高いゲームに仕上っているようだ。

今回はとりあえず、最初のステーション・ミディーラで出会う人々やデカキャラなどをのせたので、まずはジックリと見てね。

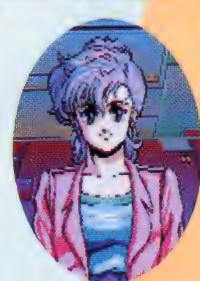
▲主人公カインと、航行コンピュータ「アダリー」とのやりとり。お互いに口が悪い!?

STEP1:キャラクター

◀「おじいちゃんを探してほしいんだ」とカインに頼みこむレフィ

◀これは何か？　意味ありそうなアイテムだね……

▲武器を売っている「ドック」。いくつかのステーションにあって、所持金しだいで武器を購入できる

カイン

◀ゲームの主人公で、29歳。性格はどちらかと言えば自由奔放、二枚目を気取っているが、美女には弱い

レフィ

◀両親を早くに亡くし、祖父に育てられた。その祖父を捜すため、カインの元へ来る。気丈で負けず嫌いの16歳

ボルマン

◀トレーダーの元締め。与えられた仕事を終了すると報酬をくれる。仕事を受ける受けないはキミの自由

？

◀謎の美形キャラ——彼が何者かは謎だ。「レフィを船から降ろせ」と通信を送ってくるのだが……

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC8801SRシリーズ／8700円／3月23日発売予定

STEP2:戦闘シーン

ステーションからステーションへと移動する際はバトルモードになる。2種類の武器を装備し、敵をやっつけながら進んでいくのだ。

登場する敵キャラの編隊は、華麗にそしてトリッキーに画面を舞い、キミを楽しませたり、困惑させたりする。また、いくつか登場するデカキャラは迫力もスゴイが、攻撃ももっとスゴイ。けっこう苦戦させてくれそう!?

まあここで多くを語るのはよしておくとして、これからの特集に期待していてほしい。

▲ステーションのマップ画面。いっぺんにワープすることはできず、ひとつひとつ渡るしかないのだ

▲敵の動きがけっこう芸術的。このほかにも、いろいろな敵が出てきて、スペースダンスを見せてくれる

戦艦出現

▲1画面ではおさまりきらない、このデカさ。全貌はいずれ紹介するからネ

▲こんな地形の場所もあったりする。ぶつかると大ダメージなので、うまく進もう

▲ステーションに到着したところ。ほっとひと息、といった感じなのだ

そんなワケで、期待してね!!

▲開発チーフの富さん。「『できたーっ』って感じです。4メガユーザーにも満足できる作品に仕上がっていますので、よろしくお願いします!」

▲たっちゃんこと立川さんに手ほどきを受ける、ライターの㋟。
「まだ動きが甘いですねぇ」
「すいません。しくしく……」

PRESENT

ピラミッド ソーサリアンだ!

「KEIKO組」でもおなじみ、ますます盛り上がりを見せている『ピラミッド・ソーサリアン』、キミはもう解きおえたかな?

今回のプレゼントは、その『ピラミッド・ソーサリアン』のグッズ、ディスクホルダー&下じきを、セットで10名様にあげちゃうゾ。

グッズマニアの人も、そうでない人も、とにかく応募してちょ! というワケで、おハガキ待ってるヨ。応募方法は63Pを見てくれい。

Wizardry シナリオ4

THE RETURN OF WERDNA

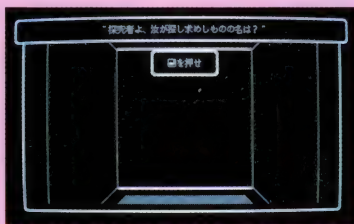
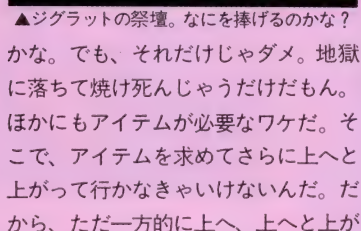
超難解シナリオの『ウィザードリィ4』。もうプレイしてみたかな？　あまりの難しさに悲鳴をあげているプレイヤーがたくさんいるようだぞ。そこで今回は、基礎テクニックマスターコースだ!!

これだけは、覚えておきたいね！

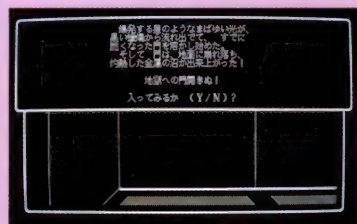
ダンジョンに散らばるナゾの数々

『ウィザードリィ4』では、ダンジョンを地下10階から上へと上がっていくというストーリーになっている。でも、ただ上に上がっていくだけじゃ、すぐに行き詰まってしまう。『ウィザードリィ4』では、ダンジョンの構造もなかなかのものだけど、そのなかに散らばる謎解きも、メチャ難しいのだ。

▲地獄へと通じる穴アビスを開くには……

まず、ゲームを始めたばかりにどうにかたどりついた地下９階。そこはらせん状の廊下があって（わからないヒトは、先月号を読むべし）、中央の部屋には地獄へと通じる穴アビスがあるね。だけれども、まだその地獄の穴をくぐり抜けることはできないハズ。だってまだアイテムが全部そろってないからね。じつはこの穴をくぐるのに必要なアイテムは３つあるんだ。ヒントはね、聖書にあるんだよ。『ウルティマⅥ』をプレイしているとすぐにピンとくるかな。でも、それだけじゃダメ。地獄に落ちて焼け死んじゃうだけだもん。ほかにもアイテムが必要なワケだ。そこで、アイテムを求めてさらに上へと上がって行かなきゃいけないんだ。だから、ただ一方的に上へ、上へと上がるだけじゃなく、上へ行っては、下に戻る、の繰り返しになってるんだ。これはちょっとしんどいよね。

▲ジグラットの祭壇。なにを捧げるのかな？

▲「捜し求めるものの名は？」　？？？？

ほかにも、ばあさんに材料を集めろとか言われたり、神殿に捧げ物をしたり、「捜し求めるものの名は？」なんていきなり聞かれるのさ。ほとんどノーヒントで答えなきゃいけないからタイヘン。たまに出てくるMRONのアドバイスも、ちんぷんかんぷんでわからない。謎解きやアイテムの使い方を知るには、聖書やファンタジー小説、映画に関する幅広い知識が必要になるのだ。みんなで情報交換をしながらがんばろう！　そうそう、そのうちMRONのアドバイスについてうんちくをたれる、なんてこともやってみたいと思っているので楽しみにしててね。

▲ブルーブラッドスペシャルってなに？

▲地獄の穴アビスが口を開いた！

▲おしい！　もう少しだったのに

●アスキー☎03-486-8080●PC9801, PC8801, X1, FM7シリーズ／各12800円

トラップを見破るのだ!!

ダンジョンの各階は、それぞれ特徴ある仕掛けでいっぱい。うまくやりすごして先に進もう……。道のりは長いのだから

隠しドア

まずゲームを始めて最初の難関が、この隠しドア。これには、ワードナが呼びだすモンスターの能力を利用して対抗するわけだ。僧侶の呪文で隠しドアはカンタンに見破れるぞ！

地雷

地下８階のいたるところに仕掛けられているトラップだ。うかつに踏むとドカーンと大爆発。ＨＰがどんどん減っていっちゃうぞ。でも、ときには危険に立ち向かう勇気も必要。

落下

地下７階はジグラットのある階。このピラミッド状のジグラットの頂上の部屋から外に出ると、ジグラットから落っこちてしまう。落ちるたびにＨＰが減るから気をつけるように。

ダークゾーン

ダークゾーンは、けっこういくつもの階にある。ここに入ると先は見えないし、明りの呪文は効力を失うしで、いいことなし。でも、通り抜けないといけないんだなあ、これが。

回転床

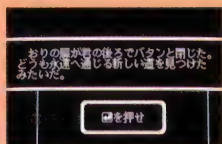
地下６階の交差点ごとにあるタチの悪いヤツ。その場所に立ったとたんに床がぐるっと回るのだ。気をつけないと、あっという間に迷子になってしまうから、ボクはとってもキライなのだ。

ワープ

やっぱりこいつもあったんだ。マッピングしてて、なんか変だなと思ったら、こいつがあるのは間違いなし。早めに気づかないと、せっかくのマッピングがぐちゃぐちゃになる。

シュート

これは、けっこう上の階で登場するぞ。いきなり下の階に落とされてしまうトラップだ。ただし、すぐ下の階に落ちるとばかりは限らないかもよ。位置確認は、しっかりやろう。

閉鎖

ちょいと足を踏みだしてみる。背中にバタンとドアの閉じる音。振り返ると、もう出口はどこにもない。こうなったら、魔法で退散。もっともあるアイテムを使えば問題ないけど(地下４階)。

???

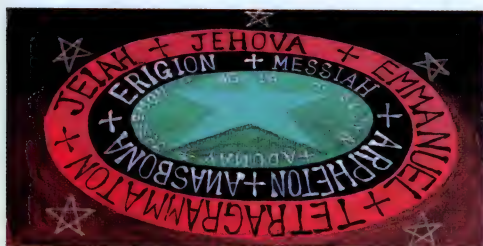
ワープのようで、ワープでなし、回転床のようでもありません。その場所に立つと、いきなり迷路の形が変わってしまう（ように見える）のだ。地下４階のいたるところにあるぞ。

PRESENT

アスキーからのプレゼントは、
『ウィザードリィ４』98、88、X1用各1名ずつ
『ウィザードリィ』タオル３名
『ウィザードリィ』マグカップ３名
詳しくはP.63を見てね!!

イラスト／早坂桂一

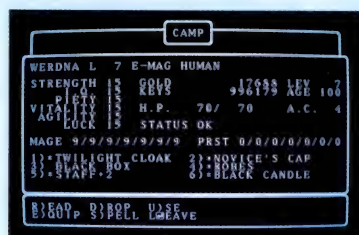
ペンタグラムを有効に使う

ペンタグラムこそが、ワードナの唯一の味方。有効な使い方がわからないと、いつまでたっても先へは進めない

ワードナにとってペンタグラムは、命綱ともいうべき大事なもの。モンスターを呼びだすことができるし、レベルアップするのもペンタグラム。それにHPやMPの回復もできる。だから各階でのワードナの行動は、どうしてもペンタグラムが起点になってしまう。

またペンタグラムは各階にひとつしかない、というワケでもない。実際、地下10階にはふたつあるし（ごめんなさい、先月号のマップでは、ひとつしか書かなかったけど、じつはふたつだったんです）、もっとたくさんある階だってある。これらを有効に利用して、MPやモンスターを補充しつつ先に進むのがなかなか楽しいのだ。

また、レベルアップは各階につき1レベルアップ。地下10階でレベル1に、地下7階でレベル4になる。

敵と戦ってもすぐやられるキミ。そんなキミは、早く上の階のペンタグラムに行って、レベルアップしてこよう。強くなってから下に下りてきて弱いものいじめをやればいいのさ。これも基本のテクのうちだよ。ペンタグラムを制する者は、ダンジョンを制す。

▲上の階ほど、強力なモンスターを呼べる

▲レベルアップにHP、MPも回復

モンスターの特徴をつかんでおく

ペンタグラムで呼びだすモンスターは、いろいろな特徴を持ったユニークな奴ばかり。めちゃ有能なのもいれば、役立たずもいる。うまく特徴をつかんで、ベストパーティを構成するようにしよう

パラライズ

麻痺。この攻撃が成功すると、相手は身動きできなくなって戦線離脱してしまう。相手を倒したのと同じ意味になるのだ。GAS CLOUDSやASHERS、GAZE HOUNDSやCARRIERSなどのモンスターが、この能力を持っているぞ。　おすすめ度7

仲間を呼ぶ

CREEPING COINSやHELLHOUNDSなど、この能力を持つモンスターは、あまり多くない。もちろん、数が増えるというのはうれしいが、戦闘中に攻撃する代わりに仲間を呼ぶので、総合的な攻撃力が低くなってしまう。さびしがり屋むけだね。　おすすめ度5

石化

敵を石にしてしまう能力。麻痺の強力版といったところかな。COCKATRICESやGORGONS、GARGOYLESなど。この攻撃が成功すれば、どんなにHPが高い敵も一発で倒せるから気持ちいい。1ターンあたりの攻撃回数が高いと、なおさらいい。　おすすめ度7

ポイズン

ポイズン攻撃が成功すると、戦闘中1ターンごとに敵のHPが減っていく。でも短期決戦が多くなる『4』では、持久戦向けのこの能力はいまいち。HUGE SPIDERSやGIANT TOADSなど、モンスターの種類はけっこう多いんだけどね。　おすすめ度3

エナジードレイン

恐怖のレベル吸いとり攻撃。どんなに強力な敵でも、おもしろいように弱くなっていく。MUMMIESやBANSHEES、WIGHTS、SCRYLLSなど。でも、この能力を持つモンスターには、敵にディスペルされるヤツが多いのが玉にキズ。　おすすめ度9

メイジスペル

魔法使いの呪文は攻撃魔法が多い。特にレベル3以上の呪文を使えるモンスターは、強力な味方になる。LVL 1 MAGES、WITCHES、GOBLIN SHAMANS、WIGHTSなど種類も多い。有効に利用すれば、戦闘もラクチンになるのだ。　おすすめ度7

ブレス

ブレス攻撃は、敵グループ全体にダメージを与える魔法攻撃みたいなもの。レベルが低いと、与えるダメージも哀しいくらいだが、それなりに役に立つものなのだ。CREEPING COINSやDRAGON FRIES、GAS DRAGONSなど。ま、それなりにね。　おすすめ度5

クリティカルヒット

どんな敵でも、急所攻撃で一発で倒してしまうという大ワザ。もっとも、いつもクリティカルヒットが成功すればいいんだけど、そういうわけでもない。で、少し地味に感じてしまう。MASTER NINJASなどのニンジャ系が多い。　おすすめ度6

クレリックスペル

ワードナは僧侶の呪文を知らないから、HPの回復のためにクレリックスペルの使えるモンスターはだいじ。LVL 1、3、5のPRIESTSやPRIESTESSESなど。特にBISHOPSは魔法使いの呪文も使えるから、オールマイティでうれしいのだ。　おすすめ度9

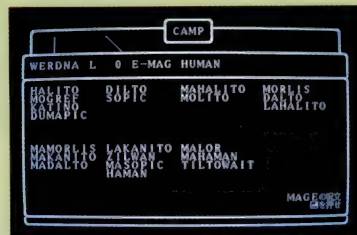
ディスペル

アンデッドモンスターには致命的なのが、このディスペル。敵の僧侶系のキャラによってディスペル（消滅）させられてしまうのだ。アンデッドモンスターにはMUMMIESやCARRIERS、SCRYLLSなど有能なのが多いだけに、ワードナの頭痛のタネなのだ。こまった度9

How To Win ★SPECIAL★

魔法のうまい使い方が戦闘を勝利に導く

ワードナはゲーム開始当初から全ての魔法使いの呪文を知っているんだ。ところが、MPが足りないから高レベルの魔法はすぐには使えない。結局、レベルアップで呪文を憶えていくのとおんなじ。そこでレベル別おすすめ魔法を教えちゃおう。

レベル1はKATINO。敵全員にかけるのがポイント。眠っちゃえば倒したと同じ。レベル2はあまり役に立たないかな。レベル3、4、5はMAHALITO、DALTOなどの攻撃魔法がいいね。でも、レベル6のLAKANITOは最高。敵のHPに関係なく全滅させることができたりするからね。最高の攻撃魔法、レベル7のTILTOWAITより有効かも。

▲最初から魔法使いの呪文をすべて知ってる

レベル	呪　文	効　果
1	HALITO	敵ひとりに小さなダメージ　あまり有効ではない
	MOGREF	術者のＡＣを２下げる
	KATINO	敵グループを眠らせる　最初はかなり役に立つ
	DUMAPIC	現在位置を調べる　よくお世話になるハズ
2	DILTO	敵を攻撃しやすくする
	SOPIC	術者のＡＣを４下げる
3	MAHALITO	敵グループに火による中ダメージ　グループ攻撃はいい
	MOLITO	敵グループに稲妻による中ダメージ
4	MORLIS	さらに敵を攻撃しやすくする
	DALTO	敵グループに冷気による大ダメージ
	LAHALITO	敵グループに火による大ダメージ
5	MAMORLIS	さらに敵を攻撃しやすくする
	MAKANITO	低レベルの敵を全滅させる
	MADALTO	敵グループに冷気による強大ダメージ　おすすめ
6	LAKANITO	敵を窒息させ全滅させる　かなり有効　超おすすめ
	ZILWAN	不死の敵を消滅させる　不死の敵がいるのかな？
	MASOPIC	仲間のＡＣを４下げる　仲間は使い捨て、必要なし
	HAMAN	？　レベル13以上で有効なので当分関係ない
7	MALOR	テレポート　ただし、場所によっては戻ってきてしまう
	MAHAMAN	？　レベル13以上で有効なので当分関係ない
	TILTOWAIT	全部の敵に超強大なダメージ　それなりに役に立つ

Wizardry・情・報・局・開・局・決・定・だ・!!

さてコンプティークでは、やっぱり「ウィザードリィ情報局」を開局することにしちゃいました。質問から、特ダネ情報、裏ワザ、マップ、アイテム情報、なんだったら自慢話やグチ話、イメージイラストなんかもどしどし送ってね。みんなで情報交換しながら、がんばって『ウィザードリィ４』を解いていこうよ。

送り先は、
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」

みんな、よろしくね!!

信長軍団さっそうと登場！　光栄歴史シリーズの最新作『信長の野望・戦国群雄伝』は、そんな言葉がふさわしい、パワーを秘めた意欲作だ。全国の強敵・難敵を打ち破り、キミは戦国の世に終止符を打つことができるか!?

お茶の水博士が語る『戦国群雄伝』必勝法

▲やっぱりキャラは信長が最高！　特に初心者にはうってつけの入門キャラと言えるね

▲中国征伐たけなわ。光秀は織田軍団中最強のエリート。さて敵の捕虜をどうするか!?

どーも、お茶の水です。先月は秋葉原がノリにノリまくってジ・エンド。おかげで何ともスチャラカな体験記になってしまったが『信長の野望・戦国群雄伝』、だいたいの雰囲気はつかめたんじゃないかな。で、今月は体験記とは趣（おもむき）を異にして『戦国群雄伝』の傾向と対策――しっかと押さえていくつもりだ。

さて、と。それでは、このゲームのポイントについてひと言ふた言――。

まず、第一に考えられるのは、『戦国群雄伝』は集団のドラマであるということ。登場するキャラクターは信長（あるいは大名）だけでなく、（その配下として）武将という要素が新たに加わっている。それぞれの武将には、勇将あり凡将あり、なかには鉄砲部隊を率いる特殊技能者（!?）まで――各人各様の動きを見せてくれる。個性豊かなキャラクター達をどのように使いこなしていくか、ゲーマーの真価が問われるところだ。

次に触れておきたいのが、行動力システム。似たようなシステムでは『ジンギスカン』が挙げられるが、『戦国群雄伝』は、このシステムをさらに進化させている。つまり、大名を含めた各武将には体力ならぬ「行動力」という能力があり、コマンドはこれを消費することによって実行される。ただし回復のためには政治力（これも能力のひとつ）が要求されるのがミソ。各武将の能力の高低に応じたコマンドの使い分けが必要となるだろう。

というわけで、次の頁からは具体的なゲームの進め方について。読者のみなさん、用意万端怠りなく、だ。ＯＫ？

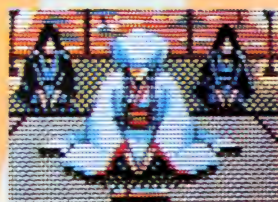
◀武将といえども人の子、お金には弱いもの。褒美攻勢は基本中の基本！

◀あ、危い！　某所にて謀反の兆しがある。くれぐれも油断はなきよう

◀フッフッフ、婚姻の儀無事に整い、これでおいえも安泰なのじゃ！

イラスト／盛本康成

●光栄☎044-61-6861　PC8801SR以降／9,800円（サウンドウェア付12,300円）

How To Win ★SPECIAL★

基本貫徹編

強力なファミリーを作っていこう！

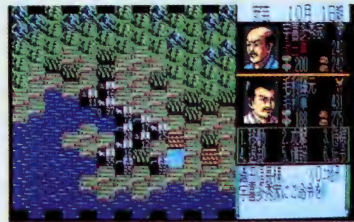
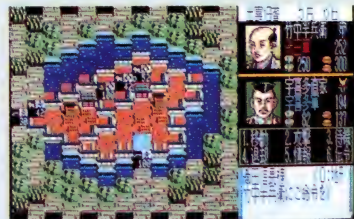
『戦国群雄伝』勝利のための傾向と対策について——ここでは基本貫徹編と題して教授が存分に語る！

『戦国群雄伝』のゲームシステムを考える上で、最も特徴的なのが戦争・外交に関するコマンドの充実。前作に比べ、コマンドの数も増えてこの方面でのかけひきがゲームのダイゴ味の一つとなっていますな。特に軍事コマンドについて言えば、戦場での昼と夜の区別のほか、ろう城戦を選択できることがゲームの幅をググッと広げている。

と、ここまで踏まえた上で勝利のための傾向と対策——題して基本貫徹編を追求してみたい。このゲームの最終目的は、いうまでもなく全国統一。である以上、国を富ませ豊かにする内政重視は、ゲームのある時点（中盤以降か）からは方針転換せざるを得ない。ここで必要となるアプローチは——、どうすれば他国へ侵攻し、勢力を拡大することが出来るのかということ。となれば、兵を養い、優秀な武将を配下におくことが第一となる。

まあ、ワタシの経験からいえば、（戦力アップのための）徴兵による民の忠誠値低下は、よほど極端でない限りは必要悪というもの。それよりは、兵を指揮する武将の忠誠度の方が心配だ。めいっぱい兵を預けた武将が、戦場で寝返ったり、他国からの引き抜きにあったり、ということが慣れない間はまずある。自領の情報は、行動力の消費を必要とはしないので、ターンごとに武将の忠誠度をチェックしていこう。

また、上の話に関連して、戦場で敵の武将を捕虜にしたら、汝殺すなかれ。優秀な武将だったら次のターンに褒美攻勢をかけて、一気に味方に引き入れることができるし、仮に凡将でも兵を持っている場合は、再編成コマンドなどで勇将に兵を配置転換することが可能。で、後は比較的重要度の低い国の城主に——。どのような人材にも使い途はあるってことですな。何と言っても、このゲームの主役は総勢４００名を数える武将達。マフィアじゃないけれど、自分のファミリーをいかに充実していくかが勝利への最短距離と言えるね。というわけで、基本貫徹編、キーワードは 「人材を大切に」。

以上の点をしっかり頭に置いておけば、全国統一はぐーんと近くなる。

▲騎馬あり鉄砲あり——こうして見ると様々な人材がいるね。戦場は武将達の晴舞台！

▲織田軍には優れた人材が目白押し！　竹中半兵衛、こいつは武将の学級委員長！

▲この武将はつかえるやつかどうか？　捕虜の生死の分かれ目名のだ。世の中キビシイ！

優秀な人材確保がキーポイント！

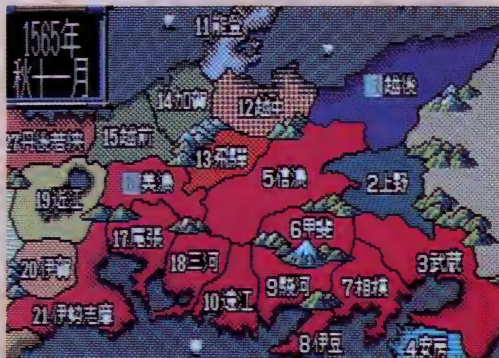
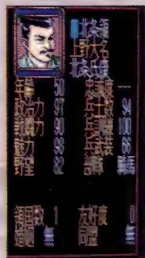
人材の有効活用がすべてを決める、と言っても言い過ぎではない『戦国群雄伝』。とはいえ、優秀な武将っていうのは希少価値だなあ！

①政治力　内政・外交などを行う能力。この能力が高いと行動回復力が早い

②戦闘力　戦闘の際には最重要。兵法・戦術を学んでアップに努めるべし！

③魅力　武将を召しかかえる時や外交で威力を発揮。いい換えればカリスマ性

④野望　領土的野心。配下の武将でこの値が高いと、謀反の恐れあり。要注意！

⑤忠誠度　家臣が大名に対して持つ忠義の度合い。こまめなチェックが必要

⑥部隊種類　その武将が率いる部隊の種類。各キャラによって固定のもの

⑦行動力　すべてのコマンドはこの能力の消費によって行う。政治力と関連深し

求む武将!!
やる気のある方高給優遇
条件７つ

応用実践編

貧乏なんかに負けるでない！

オーソドックスからユニークまで——戦国の世に勝ち残るためには、その時々に応じた戦略・戦術を使い分けよう。

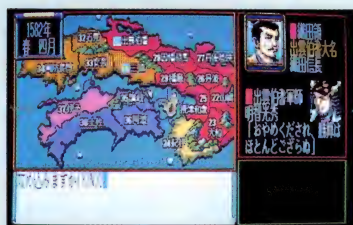
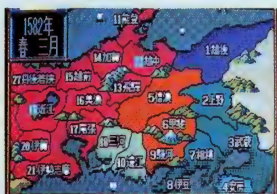
さて、応用実践編だ。ここではどういうことを話したいかと言うと——実はまだ決まっていない…ハッハッハ冗談冗談。ここではまず、国の話から始めよう。『戦国群雄伝』を初めてプレイして驚いたのは、国による貧富の差が激しいことだった。特に人口数ではピンの摂津（5000）からキリの飛騨（500）まで。尾張・三河は上の下といったところか。弱小国の大名を選択した場合、この差は深刻な問題。何にしろ１回のコマンドで得られる戦力が格段にちがう。このあたり、お金さえあれば傭兵を雇うことができた前作に比べ苦しいところ。で、傾向と対策についてだが、（不利な状況にもかかわらず）地道にやるばかりが能じゃない。もうひとつ異なる考え方がある。常に四方に目を配り、豊かな国を見つけたら自分の国をカラにしてでも戦力を総ざらい投入。とにかくにも豊かな国に地盤を築こう——という騎馬民族のような発想だ。複数国を持っているような敵の場合には、ある程度戦況が不利になると、勝負に見切りをつけるのも早い。投入した戦力を温存したまま新居に腰を据えることも可能。

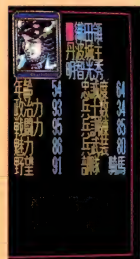
まあ、弱小の身でここまで持ってこれれば上等というものだが、そこは基本貫徹編で述べた、優秀な人材の確保や戦場でのかけひきによって乗り切るべし。題して「貧国強兵策」と言ってしまおうか。

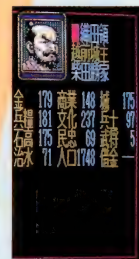
このアプローチはこのようにして領国が増えた場合、貧の一字が取れて、代わりに富の一字が入ることになる。以前の貧しい小大名の時には、なりふり構わず豊かな土地を目指したものが、今度は守備にも気を配った（それこそオーソドックスで）堂々とした戦いを行うことができるのだ。我は昔の我ならず——これすなわち富国強兵への道。

地道・正攻法を信条とするオーソドックスと、それと180度視点を変えたユニークさ。

あらゆる局面で、２つのアプローチの使い分けが必要になってくるぞ！

柔軟な戦略・戦術で、逆境をはねかえそう！

▲優秀な人材だと、このようなアドバイスまで授けてくれる。いうこと聞きなさいね！

◀おいしい領土としては、越後・武蔵・信濃といったところがダントツだ！

◀羽柴秀吉。この武将、軍団の先駆けとして各地に転戦した

◀明智光秀。秀吉のライバルとも言えるエリート。甲乙つけがたし！

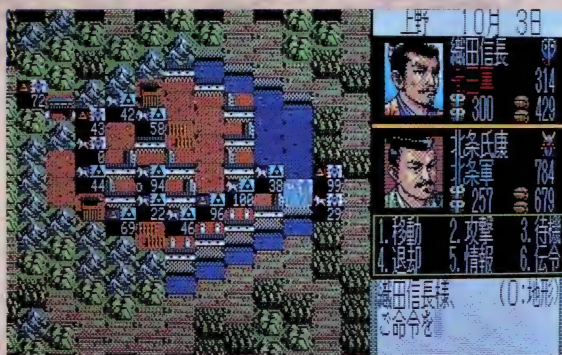
◀前田利家は鉄砲部隊を率いる貴重な人材。使ってやろうね！

◀柴田勝家も勇将といえる。前線に出して暴れていただこう！

ろう城戦に勝利するには？

『戦国群雄伝』の新機軸といえるのがろう城戦。守るにやすく、攻めるに難い。苦労しそう！

本丸
最後の防衛拠点。ここを奪われると、配下の武将の忠誠度が低下。ろう城戦の際には何としてでも死守すべし。

櫓（やぐら）
城内の防衛拠点。ふだんから城防御度をアップしておけば、部隊をここに配置することで、ろう城戦を有利に導くことができる

柵（さく）
城内に設けられた馬防柵。攻撃側はこの柵を越えるのに手こずること請け合い。櫓と合わせてろう城戦の基本ともいうべき地形

平地
野戦と同様、地形効果はなし。防御側としてはここでの戦いは極力避けたいもの。いずれにせよメリットが薄い地形だ

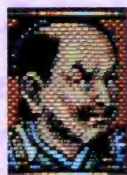
門
攻撃する場合は、門壊によって開かなければならない。城防御度が高いほど、開門には手間がかかる。いったん開けば平地と同じ扱い

城壁
騎馬隊進入不可。かろうじて足軽のみがここに入ることができる。が、兵数の減少や、失敗して落ちることもままある

堀
騎馬隊進入不可。戦闘には不利な地形だが、近道をする際には通行は必須。ただしその後には城壁が控えている。作戦は慎重に！

実例1 出たあ！ ㊍武田飛騨封じ込め作戦

これはワタシにとって会心の戦術。強敵武田信玄が信濃から飛騨へ出征した頃合いを見計らって、信濃の留守部隊を急襲。信玄は飛騨へ封じ込められた。人口3000の信濃から、500余の貧しい国土へ追われた信玄は、それこそ貧乏クジ。一騎当千の優秀な部隊を率いながら、その後は鳴かず飛ばず。ワタシの討伐命令をただ待つのみの「まな板のコイ」と相なった。戦略的勝利といえるだろう。

▲それにしても飛騨は貧しい。この先思いやられますねえ！

◀武田家遺臣馬場信房。信玄配下は有能な武将が多かったなあ！

▲これがウワサの武田勝頼。2代目とはいえ、なかなか優秀である！

実例2 死にものぐるいの敵は避けるべし！

１国しか国をもっていない大名と、複数もっている大名——どちらを優先して攻めるべきか!? ワタシならば原則として、後者の方を勧めたい。なぜなら１国のみの敵はそれこそ背水の陣、徹底抗戦をはかってくるからだ。これに対し複数国を持つ敵の場合は、ごくあっさりと退却する場合が多い。お試しあれ！

今月はこれにておしまい！

というわけで今月の『戦国群雄伝』いかがだったかな。初めてこのゲームを渡された時には、「なぜ今さら信長なのか？」と一瞬不思議に思ったもの。とはいえ、見てみる触ってみると、前作『信長の野望・全国版』とは切り口が見事なまでに異なっている。まあ、その点についてはこれまでにも述べたので、ここでは置くとして、このゲーム果たしておススメかどうか？ と聞かれたら、ためらわずにおススメしたい。というのも、『戦国群雄伝』には「見せる」要素がふんだんに盛り込まれているからだ。史実にもとづいた400名ものキャラクターといい、野戦あり、ろう城戦ありの戦闘といい、光栄ＳＬＧの結晶ともいうべき出来栄えだろうね。とにかくプレイしてみて欲しい。

▲移動により前線の戦力をアップ。基本だぜ！

▲農業日本の未来は明るい。開墾こそが国を救う道！

▲築城だ。名城は一朝一夕には成らず、なのだよ！

▲やはり訓練は大切。強くなくっちゃ話しにならない

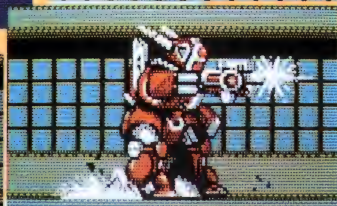
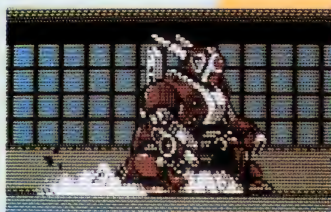
PRESENT

光栄新作ゲームポスタープレゼント

今月の『信長の野望・戦国群雄伝』いかがだったかな？ ＳＬＧに必勝法なし——の格言（!?）通り、どちらかと言えば傾向と対策にとどまったが、まあこれでよし。というわけで光栄からのプレゼントは『群雄伝』のポスターを３名の方に——。光栄歴史シリーズの例にもれず、このポスターも迫力のひと言。魔霊退散大願成就の非常にありがたいお守りとも言えるもの。普段から胃弱に悩まされている人や、（ほどほどにＳＬＧをやっているにもかかわらず）最近成績が落ちて困っているキミは、迷わず応募するがよろしい。

●応募方法は63ページを見てね！

ヴェイグス

『ヴェイグス』も発売後2カ月以上が過ぎた。ところが、その人気はおとろえることを知らず、早く特集をしろーという声は高まるばかり。そんなリクエストにお応えして、再び特集でぇい！

ヴェイグスの攻略は1日にして成らず!?

人間、何ごとにも基礎がしっかりしてなくてはダメ。…… おっと、イキナリ学校の先生みたいな発言をしちゃった。

でも、『ヴェイグス』をやり込んでいくほど、本当にそんな気がしてくる。だってはじめのあたりの面をイイカゲンにクリアしちゃうと、後になって苦しくなってくるんだもんね。

ズルーイ、っていいたくなるけど、ここら辺がゲームアーツのデザインのうまさなんだよね。最初のあたりがカンタンなのは、ビギナーが慣れるためといった意味もあるけど、中級者以上も決してパワーアップをおこたれないシカケになってるわけ。ついでにキンチョーしてるから、アキるヒマさえない。

一応、プレイしたことのない人のため説明しておくと、ヴェイグスとは地球最新鋭の戦術格闘機のこと。3年前に突如、攻撃を開始した未知の敵に対抗するため製造された最強兵器なのだ。ヴェイグスの中には、敵の残がいから解明したテクノロジーがギッシリつまっている。キミはこの最強兵器を操って、敵の本拠地と思われるオーストラリアの海底を目指すのだ。

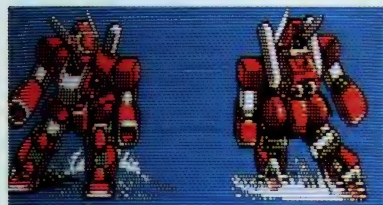
ところが、ヴェイグスはまだ未完成。ここがカンジン。エリアをクリアするごとに、補給をすることができるんだけど、敵を倒した数によってパワーアップできる量が決まる。これが、イイカゲンなプレイができない理由なのだ。

進めば進むほど敵が強くなるのは、アクションゲームの宿命。ハンパにパワーアップしたヴェイグスでは、よほど反射神経が強くない限り、まず行きづまるハズ。

そんなわけでこの特集では、後悔しない序盤戦の戦い方を伝授するぞ！

3つの㊙テクニックをチェックしよう！

1、3キーを使ってる？

ヴェイグスは1、3キー（4と2、3と2でもOK）で旋回ができる。この間は敵の攻撃をすりぬけられるぞ。それだけじゃない。この方法で移動すると、なんと2倍のスピードで移動できる。このテクを身につけないとクリアできない所もあるぞ！

▲旋回のコツはリズミカルなキータッチにあり。はじめのエリアで指をきたえておこう

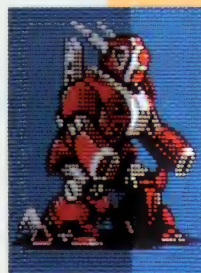
αゾーンを使うとラ〜クチン

いちばん左まで自機を寄せ、バルカンを射つ。ここでさらにぐっと左にバックさせるのだ。すると、いつもよりちょこっと奥に入れるぞ。これがαゾーン。この位置でバルカンを連射すると、後から進入してくる敵と正面からの敵の両方にガンガンとバルカンをあびせることができる。こいつを覚えちゃえば、ヘタによけまくるよりも有利だ。

▲フツーの移動だと、ここまでしかバックできない。ところが……

▲バルカンを射ちながらヨイショとバック。ほら、ここまで来れるんだ

セコいワザ

裏ワザっぽいんだけど、ヴェイグスの前半分は当たり判定がアマい。だから、本当に危ないときは前の半分をギセイにして回避してみよう。でも紙一重で避けるってのも、けっこうムズいけどね。

◀当たり判定はヴェイグスの後半分にしか適用されていない（らしい）

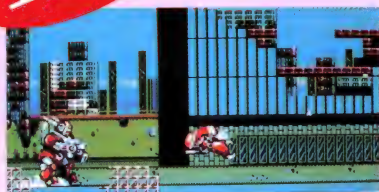
●ゲームアーツ☎03-984-1136●PC-88SR以上・VA対応／7,800円

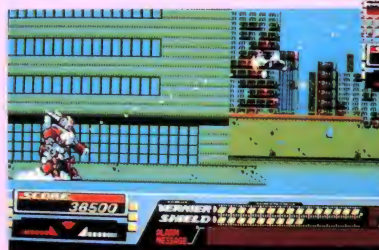
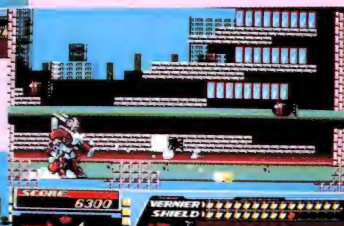
How To Win ★SPECIAL★

ミッション1
どのエリアも特徴的！エリア別の攻略ポイントを公開

これから紹介してゆくのは、ミッション1の全エリアとミッション2のエリア1・2。ここまでにフィールドパンチをレベル5、バーニアをレベル6ぐらいにしておこう！

エリア1

エリア1ははっきりいってやさしい。それを逆に利用して、全ての敵を倒すぞ！という気持ちでいこう。ここでパワーアップユニットをかせいでおけば、あとでちょっと失敗したな、って時も、とり返しがつくもんね。どの敵キャラも完全にパターンが決まってるから、まとめて覚えちゃえ！

▲ファイアーフライはビームの連射がキクぞ。まだヤツの攻撃力は弱いから、タマに当ってもアセる必要はなし

◀一直線に漂ってくるバルーンボムは、バルカンだけで十分破壊できる

▲カーメスはバルカンをこの位置に固定しておけば勝手に飛び込んでくる。まさに、飛んで火に入るカーメス、なのだ

◀エフィメラはちょいとクセもの。フィールドパンチで片づけつつ、タマを回避すべし

エリア2

エリア2では早くもボスキャラが登場。だけどこのボス、もたもたしてるといなくなっちゃうんだよね。倒せば何個かのパワーアップユニットが手に入るから、必ずやっつけよう。このエリアあたりから、そろそろ例の㊢ワザ、αゾーンを使う機会が多くなる。撃墜数を確実にUPさせてくれるぞ。

▲「初心者キラー」のロードランナーもαゾーンを使えば楽勝。ゆっくり景色でも眺めながら進むか……

◀エフィメラの強化型、エフィメラ2。この位置でビームを使えば、突撃されることはない

▲センティピードも基本的にαゾーンでOK。ジャンプするところをねらって、ビームを打つのも効果アリ

▶ズン！　ズン!!　ズン!!　と上から降りてくるバイパー。赤い部分が弱点だ。降りてくる途中でフィールドパンチのジャブをくらわせると、だいぶ倒しやすい

エリア3

ゴミゴミした戦場から一転して、雄大な砂漠がエリア3の舞台。うおっ夕日がまぶしいぜ。さて、ここでは新しい敵が続々と出場。ちょこまかとうっとおしいが、これも全部パターン。一度覚えちゃえばちっとも難しくないぞ。

▲カーメスにまぎれてモスキートが飛来。ヤツを逃すと攻撃が激しくなっちゃうのだ

▲頭上から降ってくるホーネット。接触するとダメージを受けるので気をつけよう

▲オクトパスはフェイントしながら突進してくる。出現位置でフィールドパンチを決めろ

▲砂中から飛び出すファイアーフライ。ジャンプでタマをよけつつ、ビームを連射!!

ミッション1 エリア4

湿地帯のエリア4は、もやもやと霧のたちこめる幻想的な場所。でも油断は禁物。敵のレベルもグンと上がっているのだ。最初に出てくるロードランナーは、倒せば倒すほど続続わいてくる。αゾーンを使って倒しまくり、パワーアップユニットをかせごう。それと、このエリアにもボスがいるから、シールドの残量に注意。せっかくボスと遭遇して、一撃で破壊されてもつまんないしね。

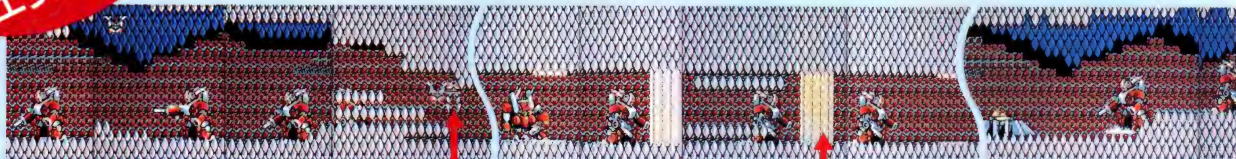
▲フロッグはまず子分を片づけよう。パワーアップユニットをかせげるぞ

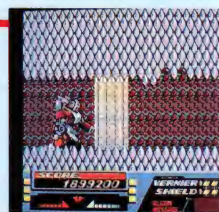
▲ナイトホークは画面右下か左下で戦うとわりに安全

▼でましたジオング！　じゃなかった、ケストレルね。なんとコイツと戦った部隊は、みーんな全滅しちゃったという恐しいヤツ。弱点はやはり赤い部分。主力武器。アームは、向かってくる間のみダメージをくらうようになっている。アームをうまくよけるには、バーニアのレベルが3ぐらい必要。動きが見切れればそう苦戦しない

ミッション2 いよいよミッション2へ突入するぞ！

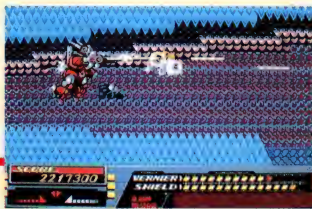
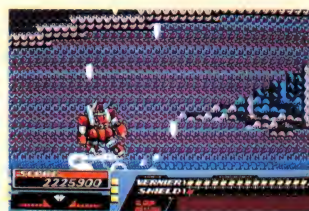
エリア1

ミッション2へと進んだ戦いは、舞台を地下大空洞へと移し、新たな局面を迎える。敵キャラもほとんどが新しいものに変わる。それはつまり、また敵の出現パターンを覚え直さなくっちゃ、という意味なのだ。また、敵の攻撃力も相当上昇してるから、シールドもたくわえておかないと泣きを見ることになるぞ。プレイ時間はかれこれ1時間ぐらいたってるハズ。ここまできてゲームオーバーじゃ死にきれないよね！

オストリッチ

左右からぴょんぴょんはねて出現するヘンなヤツ。ヴェイグスの向きと逆の方から出てくる。右、左、右、左、とフットワークを使いながらビームで射つと容易。破壊すればするほど出現するから、ぜひともバリアー確保のため掃討しよう。射ちもらすと、突撃しながらタマを射ってくるので要注意。

エリア2

エリア2では、ミッション2最初のボスが登場する。だけど、その前に立ちふさがる数々の敵キャラは決して容赦してくれない。バリアーを返せー！　とさけびたくなる気分なのだ。でも今までコツコツとパワーアップに励んできたなら、決してクリアーできないほどイジワルではない。それではボス打倒を目指して出発!!

カーメス

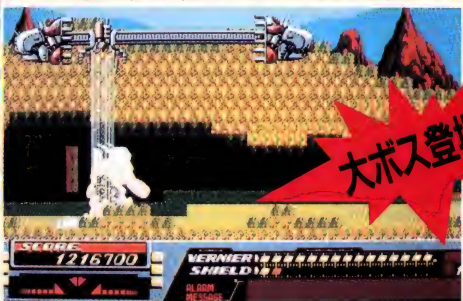
ミッション1にも登場したカーメスのマイナーチェンジ。だからって放っておくと青くなるぐらいのダメージを受けてしまうのだ。ビームで確実に破壊してゆこう。

ミドルボム

あ、つららが落ちてきたのかな、と思うとこれが爆弾。1、3キーですばやく移動しながら旋回をくり返そう。この技を修得してないと軽くゲームオーバーなので気をつけるべし。

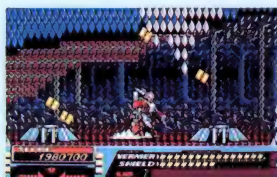
エリア5

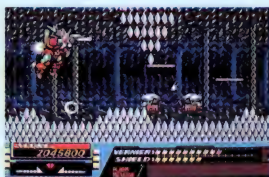
▶ゴリラは、画面中央で待機し、フィールドパンチで倒せ！

ミッション１もようやく大づめ。そんな意味でか、ほとんど今までに出現したなじみの敵で構成されている。ボク達にとっては復習だけど、敵にしてみれば復讐ってわけ。ところで、ラストに待ちかまえるのが、大ボスのエコーボード。ヤツを倒すには、フィールドパンチが３レベルぐらいないとちと苦しい。バーニアも強化しておこう。

▲攻撃方法は前までのエリアとまったく同じ。ヘンにやり方を変えたりすると、かえってやられたりする

▼ダメージを与えられ、パカっと割れたエコーボード。次にレーザー砲を破壊し、最後に分裂した本体を各個撃破しよう

大ボス登場

ネスト

パワーアップしたバルカン以外では、角度的に破壊しにくい。やりすごそうとしても、機雷のようなバタフライを射出してヴェイグスを苦しめる。ま、インケンといえばインケン。

アンテロープ

アンテロープの発射する誘導ミサイルは、連続してくらうとダメージが強烈。だから出現位置をつかんで、射たれる前に破壊してしまうほかない。ただし、ビーム一発ぐらい当てても壊れないほど強い。

バリア

初めて目にすると思わず、「なんなのよ、これは!!」と言いたくなる。でもご安心。ここで伝家の宝刀、１、３キーを使うのだ。出っぱなしのバリアーも、旋回をうまく使いこなせば通りぬけられるぞ

ボスキャラ パンサー出現

パンサーは、画面の左右を往復しながら突撃してくる。ジャンプでよけるのはかえって不利。突撃を旋回でかわし、ふり向きざまにフィールドパンチを出す方法が有効。そして停止中のところをねらってビームで射つ。これでキマリ！

PRESENT

G(ゲーム)・A(アーツ)から春をプレゼント

「ヴェイグス」も絶好調のゲームアーツからプレゼント。まず「ヴェイグス」関連から販売店用ポスターとステッカー。かっこいいポスターは、10名様にプレゼント。ステッカーは、さっすがに天下のゲームアーツ。ぐわんと100名様にさしあげちゃうぞ！　どちらもファンには涙がチョチョぎれるほどのお宝だ。応募、待ってるぜ！

★応募方法は63Pにあります。

魅力あふれる好漢・無頼漢108名が勢揃い——。仲間を集め、義兄弟の契りを結び、都に巣食う悪徳宰相を滅ぼす。『水滸伝・天命の誓い』は英雄・豪傑達が大活躍の血湧き肉躍る期待のSLGだ！

身をたて名を挙げ、悪徳宰相を倒すのこと！

さて、と。お待ちかね、『水滸伝・天命の誓い』の登場だ。このゲーム、ひとことでいえばこれまでの光栄歴史シリーズ（『信長の野望』『ジンギスカン』『三國志』『維新の嵐』）の遺産（基本システム）受け継ぎ、それに水滸伝オリジナルの要素を加味していこうというもの。

では、『水滸伝』オリジナルの要素とは何か？　これまでの光栄歴史シリーズと比べ、何がどのように異なるのか——手短かに述べてみたい。

まず、水滸伝本来のテーマからいえば、この物語は、三国志のような軍談（戦記物語）ではなく、いわゆる遊侠の徒（ヤクザ）の物語。西洋でいえばロビン・フッドといったところ。したがって、戦争そのものよりも、好漢・無頼漢個々人の個性がクローズアップされている。主人公となるキャラが心がけるべきは、身をたて名を挙げ、少しでも多くの仲間たちを塞に迎えること。要するに皆から慕われる（清水の次郎長のような）親分になるってことだ。で、その中から優秀な人材を義兄弟にしていく。いわば人と人との結びつき——これが『水滸伝』の基本的なテーマだ。

そして、最終的には勅命（皇帝からの命令）を得て、都に巣食う悪代官、じゃなかった悪徳宰相を倒すと、ゲームオーバー。とにかく100パーセント、「正義の味方」しているSLG。ということで、キミ達も一刻も早く『水滸伝』の仁侠世界に親しむべし。求む好漢、高給優遇だ！

水滸伝4つのシナリオ

1. 林冲、高俅の手先を斬り逃亡するのこと

『水滸伝』中、最もベーシックなシナリオ。登場キャラは林冲・武松・魯智深・楊志・史進。いずれも逃亡者からのスタートなので、ねばり強いプレイが必要になる。おススメのキャラは林冲。

2. 宋江、誤って閻婆惜を殺害するのこと

1103年スタート。登場キャラは宋江・晁蓋・林冲・武松・魯智深・楊志・史進。このうちおススメは初めから6人の仲間がいる、晁蓋。また史進はすでに大陸の西部に独立している。こちらもおススメ。

3. 宋江、反詩を吟じ捕えられるのこと

1104年スタート。登場キャラは晁蓋・魯智深・史進・李俊・李逵。おススメは鄆州に割拠する晁蓋。何といっても林冲、花栄を筆頭とする20名の部下が魅力。次いで魯智深、史進といったところか？

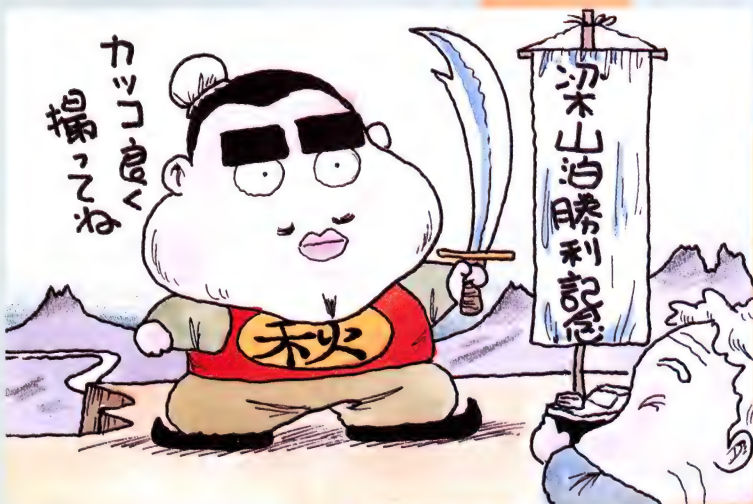
4. 晁蓋、史文恭の毒矢に当り戦死するのこと

1105年スタート。登場キャラは史進・李応・魯智深・宋江。総勢49名もの部下をかかえた宋江がダントツの実力を誇る。後はどのように評判を挙げ、勅命を受けるか——敵の本拠地開封府は目と鼻の先だ。

カッコ良く撮ってね

梁山泊勝利記念

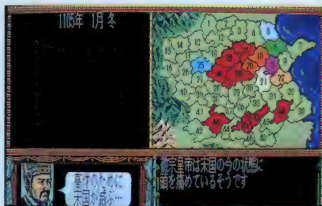
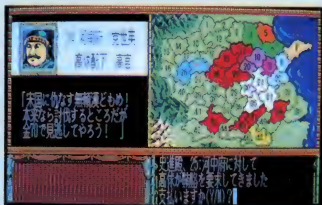
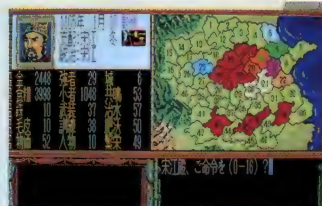
イラスト／盛本康成

●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降9,800円（サウンドウェア付12,300円）

秋葉原、英雄豪傑の世界に遊ぶのこと

How To Win ★SPECIAL★

フフッ、ボクは今640キロバイトの電脳空間改め仁侠空間にいるのこと。何せ、前々から楽しみにしていた『水滸伝』、これからどーやってプレイしていこうか、考えている最中だわさ。このゲームの基本は、何といっても評判を挙げること。一般大衆のために役人をやっつけたり、獣退治をしたり、土木工事に励んだり、とにかく選挙運動にさも似たりってゲームじゃ(ホントかあ!?)。そのうち「秋葉原の親分はイイお人じゃ」なんて評判が高まって、優秀な子分達がワンサと集まってくる仕組みじゃ！　というわけで、さっそく繁華街に仲間を探しにいくぞ。

オオッ、さっすが天下の開封府、人の流れはひっきりなし。大道芸人は橋のたもとでヤンヤの喝采を浴びているし、遊廓(ゆうかく)からは胡弓(こきゅう)の響きが艶めかしいのじゃ。ん、辻占(つじうら)のオッサンがボクのことジィッと見ているぞ。やいやい、何か文句でもあるんかのう!?　エッ、そーじゃないって!?　アンタ、指名手配になっているよ、だって？　悪いこといわんから早よお逃げ、だって？　み、身に覚えがないことなのじゃ！　そりゃ『維新の嵐』じゃ浪士達相手に随分無茶やったしぃ、『戦国群雄伝』じゃ大名を随分殺したわさ。でもそれもこれも任務だったのじゃ。素顔の秋葉原は、天下晴れて無実だもん。（と、そうこうするうちに取締りの役人がやってきて「秋葉原改め林中、神妙にいたせい。逮捕する！」）

ぬぬぬ、公務員のクセに生意気なヤツなのじゃ！　よろしい、ボクも男ＳＬＧ、ここらで大暴れしてやるのじゃ！　フンッ、口ほどにもない。たかがサラリーマンなんぞに、ボクのよーな無頼の好漢が倒せてたまるか。それにつけても憎っくき高俅、皇帝の気の弱いことをいいことに、悪逆非道の数々。いつかきっと倒してやるのじゃ！

◀皇帝が国を憂うる。ご安心を、秋葉原がついている！

◀フンッ。木っ葉役人が何いっているのじゃ！

◀メイン画面。強者29は押しも押されぬ大勢力！

◀繁華街での人材確保。なかなか苦労しますよね！

水滸伝とは…？

『水滸伝』についてひと言で述べれば、正義の味方の物語ってことになるのかな。魯智深のような八方破れのキャラにせよ、宋江のような物静かなインテリにせよ、共通するのは正義感の強さ。とはいえ、この正義ってやつ、実行するのはなかなか難しいもの。腐敗した世に容れられない場合がほとんどだ。実際のストーリーでも彼らは逆に犯罪者の汚名を着せられる。

でも、ここでくじけていてはプロの正義の味方(!?)とは言えない。よーし、それなら世の中からドロップアウトした者同士、正義の味方の別天地をつくってやろうじゃないかと一致団結してつくり上げたのが梁山泊。物語は、そんな好漢達が１人１人、どのような事情で梁山泊に集まったかを軸にして展開される。まあ、ゲームを実際にプレイしてみればわかること。とにかく１人でも多くの仲間を募る――これすなわち水滸伝の基本だね！

好漢・無頼漢は気楽なものじゃ！

好漢

『水滸伝』の特長のひとつが多彩なキャラ。実力は甲乙つけがたしで、このうちどれをプレイしてみても、楽しめること請け合い。よりどりみどりだよ！

魯智深（ろちしん）

▲元渭州経略府の役人。持ち前の剛直で正義感の強い性格から、誤って人を殺してお尋ね者に。怪力が信条、棒術の大家でもある

史進（ししん）

▲全身に9匹の青竜の刺青（いれずみ）があることから、九紋竜の異名をとる。元河中府の大庄屋の1人息子だが自ら望んでこの世界へ──

林冲（りんちゅう）

▲元禁軍の槍棒の教官を務める。高俅の身内を斬ったため追われる身に。もとは官軍のエリートであったために性格は謹直

武松（ぶしょう）

▲怪力。人喰い虎を拳骨でしとめた話や、兄の仇討ちのため西門慶・潘金蓮を殺した話は有名。宋江・張青・施恩と義兄弟に

楊志（ようし）

▲若年で武挙（武官試験）に通った元エリート軍人。顔に大きな青アザがあるので青面獣と呼ばれる。林冲の良きライバル

宋江（そうこう）

▲元山東省の書記官。仁愛の情厚く、人々に慕われていたが、好事魔多し。ふとしたことから人を殺し罪人の身に

梁山泊へ遊びにおいで！

晁蓋（ちょうがい）

▲梁山泊の2代目頭領。元は人々に慕われる長者であった。が、義を重んじる性格が災いし、逃亡の身に。宋江とは義兄弟

さて、ここに控える方々は、泣く子も黙る好漢のお歴々じゃ。国を憂い官を辞した者あり、無実の罪から逃亡者の身となった者ありで、多士済々。でも共通することがひとつだけある。皆さん、この腐敗した世の中では到底暮らせない正義漢ぞろいで、しかも腕もたつ。こういう方々には宮仕えは向かない。この秋葉原と同じフリーの身になるしかないんだもんね。さて、この中でボクのひいきのキャラといえば、魯智深・林冲・史進といったところかのう。とくに林冲は元禁軍（王室の親衛隊）の教官をしていただけあって、生真面目な方。憧れちゃうなあ！

李応（りおう）

▲元独竜岡李家荘の大金持ち。槍と飛刀の名手として、宋江から梁山泊への招きを受ける。金・糧食担当の頭領を務める

李俊（りしゅん）

▲廬州の漁師。梁山泊水軍の頭領として、度々軍官を破る。2度にわたって宋江の命を救ったため、その地位は非常に重い

李逵（りき）

▲真黒な巨体に激しい気性のため、人呼んで黒旋風。梁山泊一の怪力を誇り、2丁のオノをふるい立ち塞がるものは叩き斬る

秋葉原とは他人のよーな気がしないなあ！

宮仕えの身はつらいのこと

役人

こちらはご存じ「ザ・役人」。サラリーマンの身ながら、中には優秀なヤツもいるぞ！

勉強しないと無頼漢になってしまうぞ！

高俅（こうきゅう）

▲元遊び人。蹴毬（けまり）が上手というだけで出世した。不良中年

関勝（かんしょう）

▲官軍のホープ。梁山泊討伐に向かうが、宋江の計略にはまり…

董平（とうへい）

▲兵馬都監。文武両道を地でいく秀才。が、後に梁山泊へ

党世英（とうせいえい）

▲官軍の中ではまずまずの出来。1国を任せられる実力はある

蔡京（さいけい）

▲宋の宰相。長年悪政を重ね、北宋滅亡の原因をつくった

西門慶（さいもんけい）

▲開封府の商人。人妻潘金蓮に横恋慕し、その夫武大を殺した

親玉（高俅）が悪いばっかりに、一般大衆のヒンシュクを買っている役人の皆さんじゃ。あり⁉　西門慶、お前は役人じゃないでしょーが！

How To Win ★SPECIAL★

男なら不良になるのこと

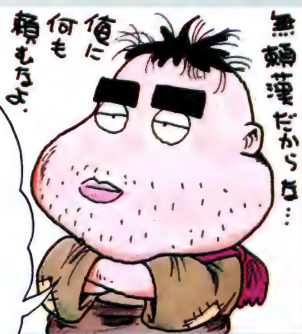
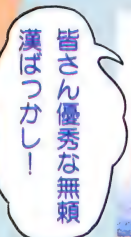
無頼漢

▲地強星、錦毛虎燕順。無頼漢としてはまずまずのレベル

▲地正星、鉄面孔目裴宣。知力が高いインテリ。仁愛高し

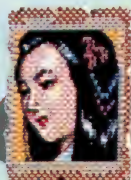
▲地急星、一丈青扈三娘。もっとも頼りになる無頼漢のひとり

▲天速星、神行太保戴宗。1日に千里の道を歩く能力の持ち主

▲天機星、智多星呉用。兵法に通じ、梁山泊の軍師として活躍

▲天異星、赤髪鬼劉唐。高い腕力の持ち主。中堅クラス

▲地陰星、母大虫顧大嫂。女ながら並みはずれた怪力を誇る

▲李瑞蘭。職業芸妓。梁山泊には様々な前歴の人間がいるのだ

▲天退星、插翅虎雷横。義侠心に厚い元鍛冶屋。レベルは高い

▲李師師。開封の都一の美女。梁山泊と皇帝の橋渡しを務めた

▲天敗星、活閻羅阮小七。阮三兄弟の末弟。水軍の頭領格

▲天剣星、立地太歳阮小二。三兄弟の長兄。頼りになる男

▼繁華街には無頼漢候補がウヨウヨ。仲良しになりたい!

◀天英星、小李広花栄。弓の達人として梁山泊の幹部を務める

◀地囚星、旱地忽律朱貴。忠義の心厚い律義者。実力は中の上

PRESENT

『水滸伝』ポスターを3名にプレゼント!!

フッフッフッ、無頼漢っていうのはヒジョ〜に楽しい商売なのじゃ! なんせ無頼漢には「試験も学校もない」んだもん。んでもって悪徳役人をやっつけちゃって、一般大衆に感謝される桃太郎侍のよ一なカッコ良さじゃ。こんないい商売、いったいどこにあるんかのう⁉ エッ、どこにもないってか? エライ! 若いに似ず物わかりのいいキミに、『水滸伝』のポスター、あげちゃおうじゃないか! これを部屋に貼って、いつかは立派な無頼漢、を夢見るのもなかなかオツなものじゃ! つうことで、今月の『水滸伝』、ホントにホントにおしまいなんだもんね。フッフッフッ。

★応募方法は63Pにあります。

どろろ

―地獄絵巻の章―

手塚治虫の名作が、AVGとなって登場だ！

ここに、ひとりの男がいる。名前は醍醐景光。天下を取る、という野望にとりつかれ、そのためには手段を選ばない悪魔のような男である。こーゆー男は、ふつう結婚なんかしちゃいけない。家族が不幸になるからだ。しかし、醍醐には妻がいた。しかもその妻のおなかの中には、もうすぐ生まれてくる子どもまでいたのである。そしてこの子どもは、悪魔のような父を持ったために、呪(のろ)われた宿命を背負って生きつづけることになる。そう、その子の名前は百鬼丸。手塚治虫の名作、そしてここに紹介するAVG、『どろろ』の主人公である。

ゲームのオープニングは、なにやらオドロオドロしい仏堂を舞台に始まる。「地獄堂」と書かれたその仏堂で、48体の魔神像に願をかける醍醐。彼の望みは、もちろん天下を取ることである。そして、その望みと引きかえに、彼はあろうことか自分の子どもを魔神に売ったのだ。激しい雷鳴とともに、彼の願いは聞きとどけられる。そして、その2日後。彼の妻は恐しい姿の赤んぼうを生み落とす。目も口も手足もない子ども……。それは、48体の魔神にからだの48カ所のパーツを奪われた、醍醐の野心の証言者だったのである。

それから何年の月日がたったことだろうか。あの日醍醐にゴミのように捨てられた子どもは、親切な医者に拾われ、義手や義足をつけてもらってスクスクと成長していた。そしてある日、自分の出生の秘密を知った少年、百鬼丸は、失われたからだを取りもどすため、魔神を追って戦いの旅に出るのだった。魔神を倒すたびに、生えてくる腕や足。百鬼丸は、しだいに生身のからだを取りもどしていく。残る魔神は、あと数ひき。いよいよ最後の強敵たちとの戦いが、迫ってきている……！

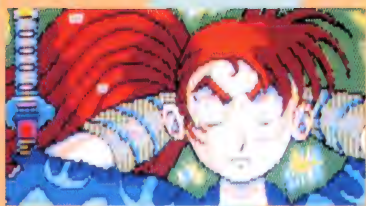
醍醐景光の野望

▲地獄堂……その不気味なたたずまいは、これから起きる宿命の物語を暗示しているようだ

◀天下をくれれば、オレの子どもをやる！　魔神を相手に、おそろしい取り引きを申し出る醍醐　その野望が、百鬼丸の運命をくるわせ、そして醍醐自身の破滅を招くことになるのだ

▲地獄堂の48体の魔神像たち。彼らのひとりひとりが、それぞれ百鬼丸のからだを1カ所ずつ、奪いとったのである。それにしても、人間の子どもの手足なんか、なぜほしがるんだろう。

◀はげしい雷鳴のあと、醍醐のひたいには、×の印がきざまれていた……魔神たちが、彼の申し出を受け入れたのである。そして、醍醐はこの裏切りの印とともに生きつづけることになる。

 ●クエイザーソフト☎03-760-5303●PC8801SR以降／8800円

▲木の下で、のんびりと昼寝を楽しむ百鬼丸。戦いの毎日を送る彼にとって、こんなひとときはめったにない。と、そこへ突然……

▲目をあけると、そこに立っていたのは、なつかしい、どろろ

▲会えば、すぐにケンカを始めるふたり。でも、ほんとうは、だれよりも気が合うのだ

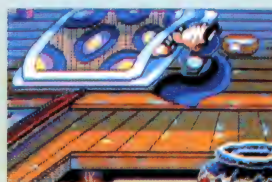
ちびっ子ギャング・どろろ登場!

ところで天涯孤独の百鬼丸にも、旅の仲間がひとりいる。「どろろ」とゆーヘンな名前の子どもである。こいつはみなし子の悪ガキで、みょーに百鬼丸になついているのだ。危険な旅だからと一度は別れたものの、よほど縁が深かったのか、再び出会ったふたり。このふたりの再会から、ゲームは本格的に始まるのである。

暗いカゲをひきずる百鬼丸と、おっちょこちょいで明るいどろろ。陰と陽、ツッコミとボケの名コンビだ。ふたりの会話を中心とするメッセージも、なかなかユーモラスで楽しい。

さて、ゲームの発端は、ふたりが立ち寄った小さな村。「妖怪村」と呼ばれているだけあって、ものすごい妖気が漂っている。うーん、コレはなにかあるね。もしかして、とてつもない大物の敵が待ちかまえてるのかも……。まずは長老に会い、通りすがりに沼でおぼれていた少女を見つけて人命救助。ところがこの少女やよいの兄が、どうも妖怪にとりつかれているらしい。こりゃもう、ひと肌ぬぐっきゃないよね。

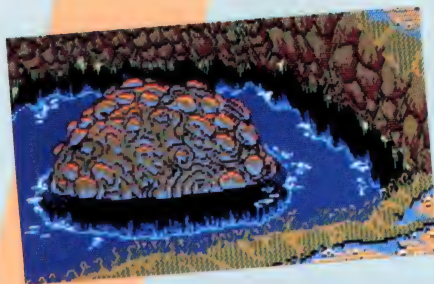
やよいの話によると、兄をあやつる妖怪は、あの沼と関係があるようだ。姿を消した彼女の兄を捜して沼へ行った百鬼丸とどろろ。そこで彼らを待ち受けていたのは、世にも不細工な沼の妖怪ミンツチカムイだった! これまで村で出くわしたザコキャラとちがって、コイツはなかなかの強敵。水の呪文と毒攻撃で、百鬼丸は何度もピンチに。くそっ、ココで負けてなるか!

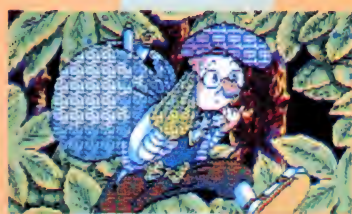
◀「妖怪村」の長老。この村のことは、なんでも知っている

◀やよいの家に行ってみると、寝たきりの病人が……

◀沼で少女がおぼれかけてる! はやく助けなくちゃ

おおっと……出たぁ!!

◀突然、沼の底から現れた、不気味な妖怪。コイツが、やよいの兄にとりついて生気を吸いとっていた張本人なのだ。しかしまあ、ブサイクなあばた面だこと!

▲あ、あれは、やよいの兄の「たすけ」! やはり、コイツにさらわれていたのか……

▲村のはずれにある、キミョーな寺。あやしげなおばばが出てきて、あやしげなコトを話す。まつってある仏像も、見たことのない異形のもの。いったい、何者なのだろうか？

▲森の入り口で出会った、フシギな法師。いつも百鬼丸の前に突然現れ、なにかしら助言をして、去っていく。その正体は、だれも知らない

▲森の中で道に迷い、とほうにくれていた商人。彼の荷物の中から出てきた巻物には、「光る玉」についての謎のメッセージが……。はて、いったいなんのことだろう

そして……さらなる敵が行く手をはばむ！

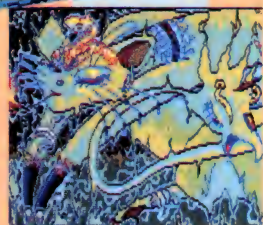
さて、何度かアブナイ状態になりながらも、なんとかミンツチカムイを倒した百鬼丸。しかしやよいの兄は、いぜんとして意識不明状態だ。このままでは命が危ない。いまの彼を救えるものがあるとしたら、それは、まぼろしの「緑の石像」だけ。百鬼丸とどろろは、その石像を捜して、村のはずれの森へ向かった。

ところがその道すがら、何者かが百鬼丸の心に呼びかけてきた。声は、ガケの向こうに住む領主「大津」の館から聞こえてくる。どうやら、そこにはかなりの力を持つ妖怪がいるらしい。そう、もしかすると、百鬼丸のからだの一部を持つ魔神かもしれない！　いますぐにでも飛んでいって戦いたい……。しかし、この村と大津の館の間には深い谷が横たわっており、とても越える方法はなさそうだ。それにいまは、緑の石像を捜すという使命がある。人ひとりの命がかかっているのだ。とりあえず、百鬼丸は森をめざすことにした。

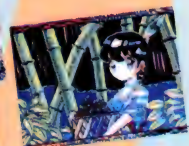
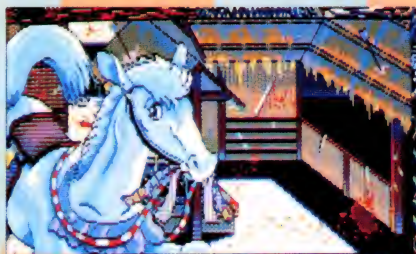
ところがこの森は、一度足を踏みいれると、たちどころに方向感覚がくるってしまうという、とんでもない森だったのである。行けども行けども、同じような風景がつづく、恐怖の迷路。すっかり道に迷ってしまった百鬼丸とどろろは、ひとりの商人に出会った。彼もまた方向を見失って、森をさまよっているのだという。ふたりは商人の荷物の中に手がかりとなるような地図を探したが、出てきたのは謎のようなことばを記した巻物だけであった。しかたなく商人と別れて森を歩きはじめたが、石像は見つからない、敵にはおそわれるで、もうヘトヘト。いいかげんイヤになってきたそのとき、森のカゲから不気味な声が聞こえてきたのである（どーでもいいけど、なにかって一と「声」が聞こえてくるゲームだね）。ふたりが声の方を見ると……やたっ！緑の石像を見つけたぞ！

ところが、世の中そんなにアマくないらしい。喜びもつかのま、ふたりの前に、みょーに色っぽいネコの妖怪が姿を現したのである。これがまた強いのなんの。ミンツチカムイどころの騒ぎじゃないのだ。しかし、この「おどろび」なる妖怪さえ倒せば、ゲームの前半は終了。いよいよ大津の館をめざす後半部へと突入するのである。そして、そこには新たな試練が待ち受けている。

緑の石像発見!!

▶緑の石像の中から出現した、妖怪おどろび。なんか色っぽいね

▲はるかガケの上にそびえる、大津の館。みごとな桜の木が、なぜか気味の悪い印象を与える。ここに、百鬼丸の敵が住んでいる……!?

となり村へ、そして大津の館へ！

▶突然現れては去っていく、謎の白馬。百鬼丸に、なにか伝えようとしているのか？

How To Win ★SPECIAL★

勝利の秘訣は、敵の弱点捜しだ！

百鬼丸の旅は、妖怪や魔神どもとの戦いの旅である。したがって、このゲームの中では、敵との戦闘が大きなポイントとなってくる。敵キャラには、それぞれ攻撃に弱い場所があるので、早くそのウィークポイントを見つけて効果的に攻めるのが、正しい戦い方である。前半部に登場する敵キャラは、ザコキャラが4タイプに、ボスキャラが2タイプ。毒を持つ者、眠らせる者、電撃でシビレさせる者と、攻撃方法もいろいろだ。また、特定のアイテムを持っていなければ倒せないキャラ、逆にそのアイテムを持っていると、やたらと強くなってしまうキャラもいるぞ！

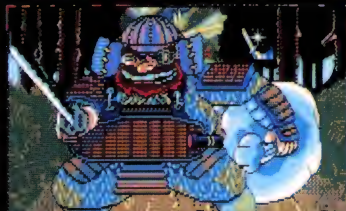
水晶鬼

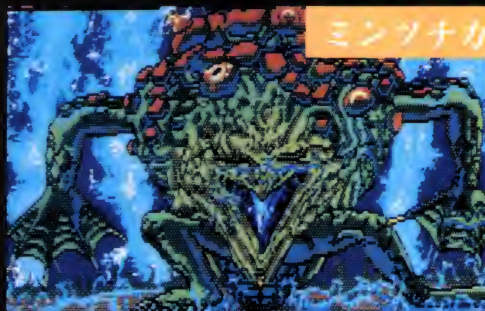
弱点は目と口だが、はっきりいってザコ。ただし、百鬼丸が水晶玉を持っていると、メチャ強くなるから注意！

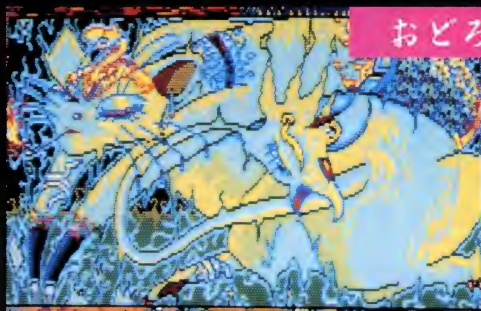
くぬぎ

キ、キモチワル～！ こいつの弱点は足だから斬って斬って斬りまくれ。敵の攻撃を受けるとツライので速攻で勝負だ！

どどめ

からだじゅうに散らばってる目が弱点。幻目撃という催眠ワザをかけてくるが、たいしたことはない。

野　盗

こいつの弱点は、目、口、手。大きな袋から虫を飛ばして攻撃してくるが、この虫に触れられるとシビれてしまうぞ

ミンツチカムイ

沼に出現するボスキャラである。弱点は目と口。水かき攻撃をかけてくるので要注意

おどろび

城の石垣のところで出てくるボスキャラ。こいつは、水晶玉を投げつけないと倒せない

PRESENT

オタッカーが泣いて喜ぶアトムグッズだ！

どろろといえば手塚治虫。手塚治虫といえば鉄腕アトム。という逆3段スライド連想により、ほかでは絶対手に入らない、アトムグッズ（＋どろろテレカ）をド～ンとプレゼント。とくにおススメなのが、アトムノート。編集部内のオタッカーどもの、「ぼくにおくれ」「私にちょーだい」攻撃を振りきり死守した逸品だ。応募方法は、63ページを見てちょーだい。

▲アトムバッジ、3名様

▲キーホルダーは1名様限り

◀これがアトムノート。3名にプレゼント！

▲アトム鉛筆、5本まとめて1名様

▼どろろテレホンカードは3名様に

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン番外編

ある日、木村のもとに1通の手紙が届いた。「ようかいへんきこうのひみつをしりたくば、こい。まおう」。うーん、大魔王は漢字に弱いらしい。さっそく、大魔王のもとへ出かけた木村であったが……!?

『ラス・マゲ』VS.『妖変』徹底比較!

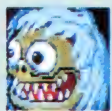
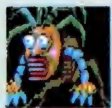
思えば、大魔王と木村の対決は今回で3回めである。1回めは焼肉、2回めはしゃぶしゃぶ攻撃でＨＰを吸いとられた木村だが、今回ばかりは負けられない。スキヤキが出よーが水炊きを浴びよーが、もーゼッタイにだまされないもんね。と、いいつつ、あえて食事ぬきで戦闘にのぞんだ木村。われながらワビシイ下心ではある。ところが、木村を待ちうけていたのは、大ど〜んで〜ん返し！　大魔王はもう食事をすませていたのである。ガッチョーン！　戦いの間、木村は腹が悲しく鳴りつづけていたのは、いうまでもない。

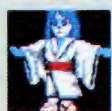
「いやあ木村さん。じつは『ラス・マゲ』が昨年の〈ディーラーが選ぶベストヒット賞〉を受賞しましてね」。開口一番、大魔王はトクイげにそう語る。

「それはオメデトウございます。ぐうぐう(腹の音)。その調子で新作のほうも景気よく進めてくださいね。ぐう」。

「あー『妖変』ね。だいぶ進んでますよ。そーだ、きょうは『ラス・マゲ』

これが妖怪変化録だ!

『ラス・マゲ』のキャラが『妖変』ではこんなキャラに生まれ変わってるぞ。

おっかむろ
旧キャラ名オーク。昼行動のグループ。

芭蕉の精
旧キャラ名ドラゴン。行動自由の無所属だ。

砂かけばばあ
旧キャラ名スケルトン。無所属。

雪女
旧キャラ名ジャイアント・スネーク。無所属。

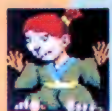
一つ目小僧
旧キャラ名サイクロプス。無所属。

豆だぬき
旧キャラ名ハーピィ。昼行動のグループ。

キムジナー
旧キャラ名スライム。無所属。

こなきじじい
旧キャラ名ミノタウロス。無所属。

雷赤子
旧キャラ名ガーゴイル。夜行動のグループ。

のっぺらぼう
旧キャラ名ゴブリン。夜行動のグループ。

座敷童(ざしきわらし)
旧キャラ名ゴーレム。朝行動のグループ。

岸涯小僧(がんぎ)
旧キャラ名アンドロ・スフィンクス。朝行動。

●プレイングレイ☎03-264-3039●PC98、PC88SR、MSX2、X1／6800円／3月発売予定

イラスト／中野　豪

マウス対応だぞ!

画面の左下のコマンド表に、グッと目をこらしていただきたい。そう、小さく光る矢印こそは、このゲームがマウスおよびジョイスティック対応であることのアカシ。ぐ〜んと操作性がよくなってウレシイかぎりである。全体的に気くばりの光るゲームだ。

PRESENT

「みなさん、お元気ですかぁ？　飯島大魔王でーす。さて、ちょっと下のイラストを見てください。なかなかイイでしょ？このイラスト入りのテレカかポスターを3名様にあげちゃいますよ♡　どっちが当たるかは、お楽しみ。いやあ、ボクってサービス満点だなあ……」。

うーむ、やけに低姿勢の大魔王なのであるが、じつは、プレゼントがどっちになるか、まだ決まってないのである。応募方法は63ページだぞ。

と比較しながらお話ししましょうか」。「ぐうぐう」。

と、そーゆーワケで、『ラス・マゲ』の受賞で上キゲンの大魔王をおだてまくり、今回はたっぷりと情報を手に入れた。さすが、腹がへっても戦(いくさ)とHはできる木村である(自画自讃)。では、さっそくお伝えすることにしよう。

まず『妖変』の第1の特徴は、AVG的な楽しみ方もできることである。コイツを倒さなきゃゲームが進まない、といった敵キャラが存在しないので、ヤミクモに逃げまくって1度も戦わずにゲームを解くこともできるそうだ。また、イベントは「イエス／ノー」で答える形式が多く、まちがえると即ゲームオーバーになることが多いとか。大魔王って、やっぱりイヂワルなヤツだ。イベント前に忘れずセーブしておくことをすすめたい。こーゆーヒッカケもAVGぽいといえるぞ。

そして、もうひとつ。『妖変』は『ラス・マゲ』同様、2部構成である。『ラス・マゲ』経験者なら、あの1部と2部の間にドンデン返しがあったことを、忘れちゃいないだろうね。

ふふふ、そーなのだ。『妖変』にも、アッとおどろくドンデン返しが待っているのだぞ！　しかも、そのおどろきは『ラス・マゲ』以上というウワサ。これを楽しみといわずして、なんといおーか！　やるじゃん、大魔王。と、おもわずヒレフシてしまった木村である。すると、大魔王はそんな木村の腕をとり、やさしくささやいた。「わかったね、しょせんキミはワシの敵ではない」。そのとーりです、大魔王様。「木村、あの星をごらん」。あの星が、なにか？　「あれはデイヴの星。しつこくワシに抵抗した勇者のなれの果てだ。キミもムダな抵抗はやめなさい」。

そーか、デイヴってば星になってたのか。

通常画面を比較!

▲今回は3D画面がなくなった。苦手なキミは、おおいに喜ぶべし

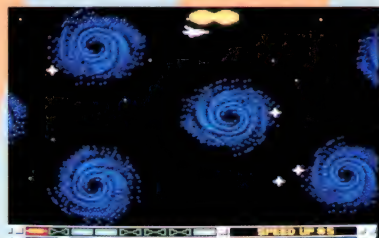
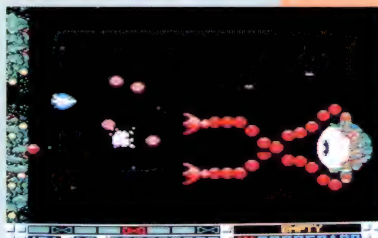
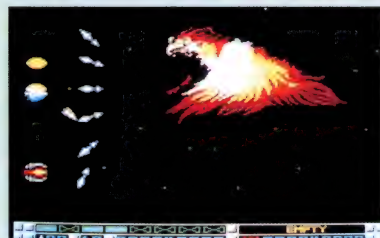
▲おなじみ『ラス・マゲ』の画面。なつかしい

まず時間表示がバー形式になったことに注目。ひと目で時間の経過がわかるようになって、とても便利なのだ。また、『ラス・マゲ』のときの「昼・夜・サルバンの日」の分類は、「朝・昼・夜」に変わった。3グループとも均等にレベルアップできるようになったワケだ。こりゃめでたい。

戦闘画面を比較!

▲特定の場所の固定キャラがない、というのは解き方の幅がひろがること

▲たとえばコレは魔界の入り口付近に出ると決まってたキャラだけど……

『妖変』の大きな特徴は、新しく「全員防御」「全員逃避」のコマンドが加わったこと。ひとりずつ設定するよりも、はるかにスムーズだよね。さらに今回は、出現する敵キャラの種類が、場所ではなくレベルに対応するようになった。したがって行動がかなり自由になったといえるワケだ。

『ゴーファーの野望・エピソードII』ひと月おいて2回目の今回は、前回にひき続いてステージ4～8までのポイントをチェックしていってみよう。攻撃もさらに激しさを増してくるが、押さえておかなきゃならないポイントも多くなってくるぞ。では、気合いを入れていってみよう。

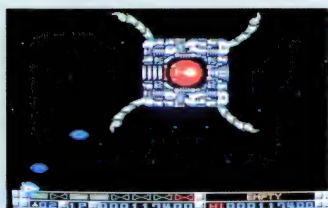
失われたマップを求めて

中盤のステージのキーポイントは、まずマップ探し。赤・青・緑の3種類があって、それぞれステージ5・7・8のどこかに隠されている。3種類をそろえないと、最終面まで行くことはできない。

なお、マップの位置はシップによって、隠された場所がちがいますゾ。

STAGE 4

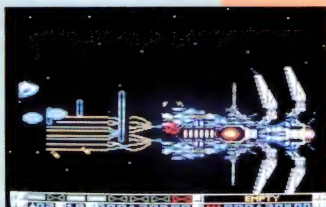
おなじみのザブ抜けが終わったあと、ボスのオンパレード。

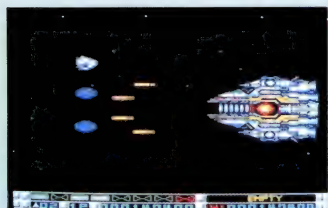
気をつけたいのは、アルゴリズム（つまり動き）の変わっている敵がいくつかいること。昔の攻略法を頭に置きながら、新たな気持ちでのぞんだほうがいいだろう。下の3種類の敵に、新しい傾向が見られる。

テトラン

◀左下の隅が安全地帯なのだ。フル装備の状態なら、オプションを上に伸ばして止まっているだけでOK。そうでない場合は、敵の周囲を遠巻きに回って気長にやるしかない

アバドン艦

▶動きが多少イヤらしくなっている。

レーザーを出してきたら、逃げ場の広いほうを選んで、うまくオプションをずらしてコアを狙おう

ビッグコア

◀レーザーの発射感覚が少し早くなっている。早めに周期を覚えてしまえば、あとは問題ないハズだ。常にY座標をずらした位置で敵を待つこと。装備のないときも同じ

STAGE 5

『グラディウス』シリーズには、もはや不可欠(?)のモアイ。一見すると1作目とたいしてちがわないようだけど、撃ち残すと、振り向いてなおも攻撃してくる。なるべくひとつでも多く破壊していこう。

また、この面には「赤のマップ」が隠れている。

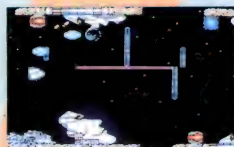
メカモアイがコワイ！

◀最初はただのモアイだが、進むにつれてメッキがはげてきて……！

上下レーザーに注意

▶後半ではアップ&ダウンレーザーの攻撃もあるのだ。早めに壊したい

後頭部に注目

こんなきわどい場所に限って、ナニかあるものだ。探ってみるべし！

▲ひとつ壊したあと

親子3代!?

デカイモアイが小モアイを、さらに小モアイがプチモアイを、プチモアイがイオンリングを吐くぞ！

コナミ☎03-264-5678●MSX(1、2兼用)／5800円

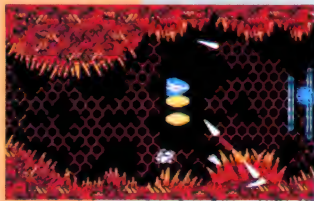
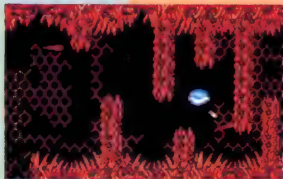
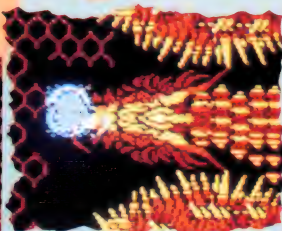
How To Win ★SPECIAL★

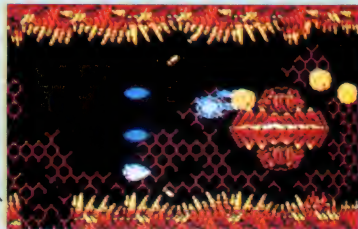
STAGE 6

地獄模様の硬物質惑星。トゲが飛び、火山が噴火する鬼のステージで、いっぺんハマると復活はかなりつらいだろう。
ムダな動きは極力避けて進んだほうがいい。ひたすら耐える面だが、壊せるものは壊そう。パワーアップもあるよ。

トゲ地帯

ある程度のパターンがあるので、それがわかれば少しは楽になるぞ。ヘタに無理をすると、当ったとき、とても痛い(!?)。

壁を抜けろ

上下する壁のスキ間を進むシーン。これもまた完全なパターンだから、慎重に進めばどうってことはない。スキ間の広いときが狙い目。

イントルーダーは壊して進め!?

噴火地帯！ このステージのヤマだ

フル装備ならばさっさと壊してしまえば問題はないのだが、そうでないときが問題。下を通ったほうが心持ち楽？
このあとの小火山では、細かい弾に要注意だ。

ボスは弱い！しかし…

油断していると、やられやすいぞ。さらに装備ナシだと、倒すのにかなり時間がかかる。
少し距離をおいて、ボスの中心よりやや上で構えよう。

ハッチの中に…

この面にはマップはないが、パワーアップが隠れてあるのだ。ハッチを壊したあとの部分を触ってみよう。

◀ここをまず壊してから……

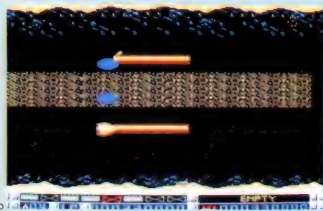
STAGE 7

砂嵐が起こり、巨大岩が襲うステージだ。
それほど難しくないが、青のマップが隠されているステージでもあるから、ちょっと気が抜けない。突然、地面から出てくる砲台と、ゼリービーンズみたいな敵に気をつけたい。

砂の嵐……？

直線方向に一定周期で、砂の嵐が襲ってくる。出る場所はいずれもきまっているので、わかれば楽。前半はタテ、後半はヨコに来る。

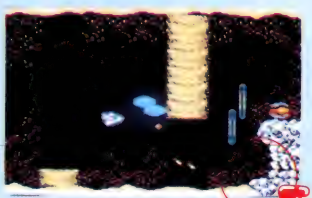
ムービングロック……つまり"動く岩"

岩が動きだしたら（音でわかる）、一気に前へ出てしまおう。そうすれば楽勝で通れるぞ。
敵にかまいすぎて遅れるなよ！

ここにもハッチが！

ハッチはけっこう壊しにくい位置にある。タイプⅣ以外は、うまくもぐり込んで壊せ。壊したあとは必ず探ってみるべし。

▲なにか隠されている!?

マップは"ズバリ"ここだ!!

矢印の部分を撃つと、ポッカリ穴があく。ここに青のマップがあるぞ。これだけはどのシップでも同じ位置。

ボスは慎重に！

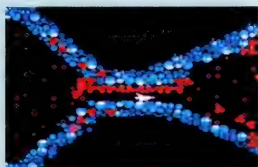
急に伸びてきたと思ったらウニョウニョ引っこみ、帰り道で弾を吐く。2匹のスキ間を利用してうまくかわし、上から順にやっつけよう。あせるとつぶされるぞ！

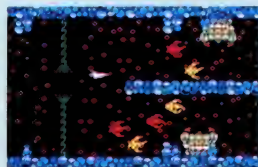
▲この弾が意外とクセモノだ

STAGE 8

第1作の6面を思わせるような、単細胞生命体の惑星だ。
前半のアメーバ地帯を抜けると、バラバラとちっちゃな細胞が降ってくる。ここはフォーメーションを組んで抜けよう。
最後の格子レーザー地帯は、あっちにこっちにレーザーが飛びかって、これはもう集中力勝負。

復活できるか!?

万一ここでハマッたら、自分の通り道を細くつくって慎重に抜けよう。ギリギリまで下がっていって、それから少しずつ前に出る。

追撃に注意せよ

そのあとのハッチ地帯は、上を通ったほうが手広く構えられて有利。カプセルも大量に取れるが、はね返ってくる敵には注意せよ。

ここがアヤシイ!?

このバリアを破壊して中を通過するのだが、その破壊した位置（高さ）によって、パワーアップが取れることがあるぞ。

◀最初の1個目に……

アメーバ地帯・ナニかある…かな!?

マップが隠されているとすれば、まず考えられるのが、この辺。写真の左の上下のようなスキ間は、壁を壊して入れる部分があったりするので……!?

パターンを見切って抜ける

ステージ最後の難所だ。パニックならないためにはいちばん下を通るのが無難。全体的に当り判定が厳しいので慎重に。
レーザーの一撃で、バリアは数発分削られる！

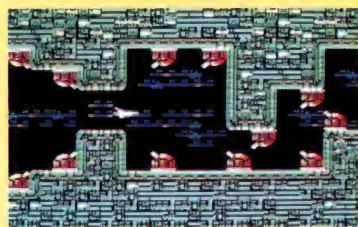
長期戦で…

こいつも6面のボスと同様に、倒すのにはちょっと根気がいる。また、撃ち返し弾やアメーバに当たらないように。

次回があったら、また会おう！

そんなワケで今回は8面までの紹介だったけど、本当におもしろくなるのは、これから終盤に向けてなのだ（それだけにかなり難しい、ってのもいえてるけど)。まあ次回紹介する機会があったら、ぜひラストまでやってみたいと思っているのであった。
なお余談だが、今回のライターのお気に入りシップは「タイプIII」である。(ナパームミサイルは強いぜっ！)

PRESENT

使い方はキミしだい!!

さて、ここにドドーンと並びましたオシャレなティッシュ。よーくご覧あれ。なんと『ゴーファーの野望』と『F1スピリット』のイラストが、どっかーん！　と入っているのだ。これをなーんと、15名様にあげちゃおうってんだから、コナミさんも太っ腹！

日常の衛生に、行楽のお供に、鼻炎の治療に、お酒のおつまみに（うそ)、そのほかベッドの……え、およびでない？　——まーとにかく、いろいろ使えるのである。
詳しい応募方法は、63ページに載せてあるから、欲しい人はそちらを見るように。

How To Win ★SPECIAL★

ゲームエディットコンテスト

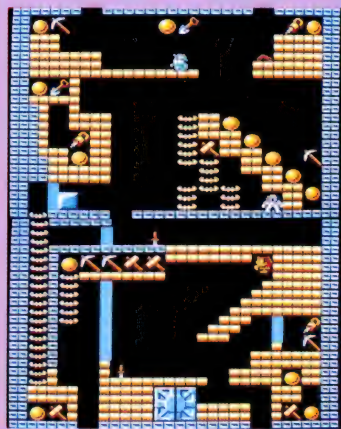
コンプティーク賞発表

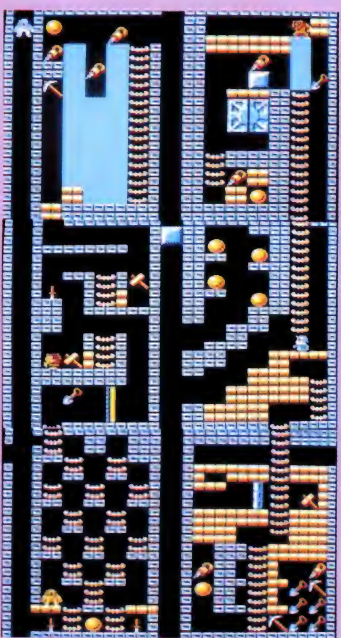
おおいに悩ませてくれる力作ぞろい!!

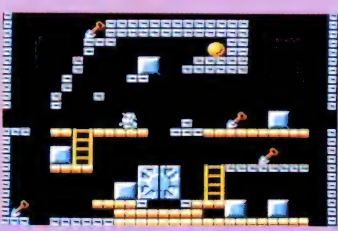
昨年の末、「エルギーザの封印」のオリジナルステージのコンテストが行われた。このコンテストは、エディット機能を使ってプレイヤーが作成した、オリジナルステージのおもしろさを競い合うコンテストで、審査によって選ばれた優秀な作品は、1本のカートリッジにまとめられ、当選者にプレゼントされるのだ。自分のつくったステージが入ったカートリッジとなれば、これはもう家宝として仏壇に飾っておくしかない！　なんてことはないけどね。

なにはともあれ、全国各地のゲーム好き、パズル好きのユーザーから、たくさんの応募作品が寄せられ、コナミはもう大パニック（したかどうかは定かでない)。およばずながら、コンプティークも審査のお手伝いをいたしまして、５作品をコンプティーク賞として選び出しました。ここに載せてある作品が、栄えあるコンプティーク賞受賞作です！　パチパチパチ。応募した人も、時間がなくて応募できなかった人も、ぜひいちど、このオリジナルステージに挑戦してみてはいかが？　なかなかの力作ぞろいだから、きっと楽しめると思うよ。

長野県・土屋文幸くんの作品

壁が閉じるトラップがけっこうイジワル。下の画面に落ちるタイミングも難しい。何度もトライしよう。

新潟県・治田弘樹くんの作品

「落ちる」がテーマというこの作品、落ちるタイミングを誤るとクリアできない。ちょいとやっかいだ。

新潟県・岩崎朋美くんの作品

これは傑作！　順番の見極めがすごく難しい。できたつもりが、「しまった！」ってことがよくある。

佐賀県・高田憲一くんの作品

道具を取る順番に注意。なにか道具を持っていると、ジャンプできないことを忘れずに。

大阪府・中村悟くんの作品

単純明快。ジャンプするタイミングがすべての面だ。パズルにはなってないけど、おもしろいよ。

AVG GALS はるか&えりか

今世紀最高のAVGと早くもウワサの（少なくともえりかは、そう信じてるぞ）、『スナッチャー』。この連載も、いよいよ最終回だよ！ おもわずアツくなるクライマックス、そして興奮のエンディング！ ギリアンとスナッチャーどもの戦いは、どう展開するんだろうか？ ゲームを買ったキミも、まだ買ってないキミも、さあ、お立ちあい、お立ちあい！

行方不明のカトリーヌを、無事発見！

カトリーヌがくれた、重要な手がかりとは？

えりか たしか前回は、カトリーヌが行方不明になったところまでだっけ。
はるか そう。あれから彼女を捜してかけずりまわってるのよね。
えりか ジャンカー本部も街も、くまなく捜したんだけどさ。いないんだ、これが。どっこにも、いな～い！
はるか しかたない。とりあえず、うちに帰ってみましょうか。

と、こんな感じでフラリと家に戻ってみたんだけど……。あれぇ？ 気のせいか、だれかいるみたいだぞ。スナッチャーの手は、ギリアンの自宅にまでのびてきたのか？ おもわずキンチョーする、あたしたち。そっと部屋に入ると、どーやら敵はバスルームのなからしい。人の留守中にあがりこんで、しかもシャワーを浴びてるなんて、とんでもないヤツだ。昔、うちに入ったドロボーが、かってにトイレ使って冷蔵庫のなかのおかずまで食べちゃってたことがあったけど、あれに近いものがあるね。敵ながらアッパレだぜ。

で、おそるおそるバスルームをのぞいてみたら……いきなり悲鳴とともにシャワーの水が襲いかかってきた！ そう、なかにいたのはスナッチャーでもドロボーでもなく、カトリーヌだったんだ。いやあ、よかった、よかった。無事でなによりだ。無断でシャワー使われたことも水に流して、すなおに喜ぶギリアン。こいつ、ほんとに人がいいんだなあ。あきれちゃうぜ、ったく！

おおっと、カトリーヌのかわいいヌード！

▼カトリーヌが命がけで届けてくれた手がかりは、なんと病院のリストだった。これでスナッチャーのいる病院が、はっきりするぞ！ 頭をひねって、その病院の名前を推理するのだ！

▲いきなりオシリを見てしまって……ドキッ
▶キャア！ な～んて、しゃがみこむ姿も、またカワイイぜ！
▶ところが、いきなりコレですよ。シャワーの水をおもいっきり、かけられちゃったのだ。あんたねぇ、人の家のシャワーかってに使っといて、それはないでしょ。ええ？

▲水もしたたるイイ男、なんてシャレにもならない、なさけないギリアン。せっかくの二枚目が、これじゃアンマリだぜ。それにしても、カトリーヌはセクシーだねえ……

●コナミ☎03-264-5678●PC88SR、8800円／MSX2、9800円

イラスト／大坂尚子

スナッチャーの病院にいよいよ潜入！

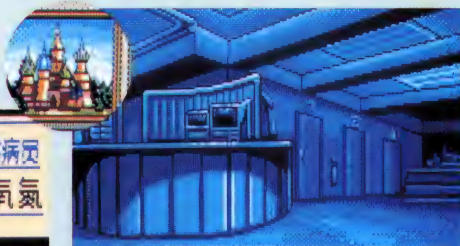
カルテに記された、裏切り者の名前!!

さて、ゲームがクライマックスに近づくにつれて、謎解きのほうもムズカシクなってきたわよ。まずは、スナッチャーの病院の名前。リトル・ジョンの映像メモリーと、ジャンの残したヒントを手がかりに、しっかり推理してね。みごと病院をつきとめたら、さっそく捜査開始。いよいよスナッチャーの本拠地へ突撃ってワケなのだ。

ところが、せっかく捜しあてた病院はモヌケのカラ。おかしいわねえ、たしかに、ここなんだけど。とりあえず、ひとつひとつの部屋を調べていると……やった！　連中のカルテの切れはしを見つけたわ。でも、残念ながらカルテは中国語。だれか中国語のわかる人に、解読してもらわなくっちゃ。中国語といえば……そう！　ナポレオンよね。さっそく彼を捜し出して、読んでもらったんだけど……。

ところがこのカルテ、中国語で書いてあるうえに、さらに暗号になってたのよね。ナポレオンは読み方を教えてくれたけど、それだけじゃ意味不明。あとは自分で解読して、カルテに書かれた名前を推理しなくちゃいけないの。さあ、これが第2の謎解きのヤマ場よ！

▶なぜ、モスクワの寺院の写真がここに…？

▲やった！　スナッチャーのカルテ発見！

▲ここが、捜しあてた病院。でも、なんだかヘンだわ。あまりにも閑散としすぎてる……

えりか　え？　ええっ！　ウソだろ、じゃあ、あいつがスナッチャー!?
はるか　どーやら、とんでもないクワセ者だったようね。
えりか　おっと、ジェミーから電話だぜ。そうか、なーるほど。はるか、もう1度、あの病院を調べなくっちゃ。
はるか　ＯＫ、急ぎましょ……あら、ちょっとスピード出しすぎじゃない？
えりか　ブレーキが～きかないよ～！
はるか　ガチョ～～ン!!

事故か？ 陰謀か？ 突然のブレーキ故障に大ピンチ！

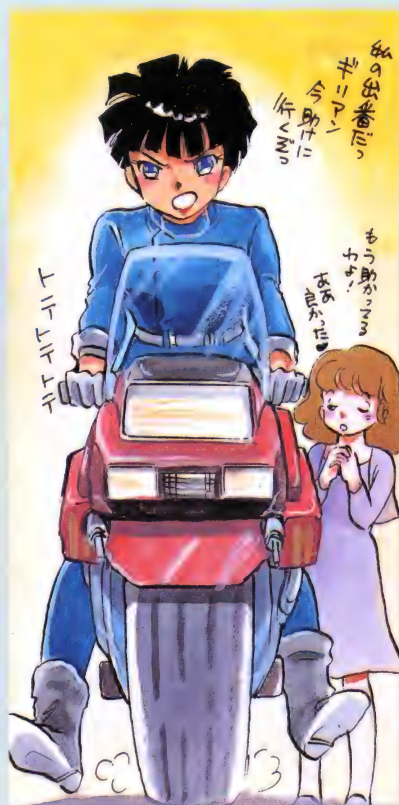
◀大ピンチ！　なのに顔がギャグってる！

▼心配ご無用。ほれ、ここに……。それにしても、ギリアン、いつからそんな三枚目になっちゃったワケ？

▲ついに車は大破！ギリアンはどうなったのか

PRESENT

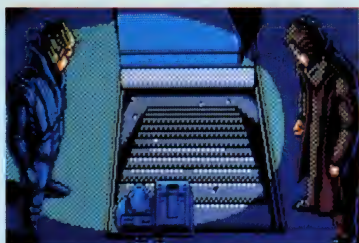
さて、突然ですが、ここでプレゼントのお知らせを。2月号の「ソフトエクスプレス」でも紹介した『コナミゲームコレクション』Vol. 1と2（ＭＳＸ）を、なんと各3名にプレゼント！　これまでのコナミのヒット作が1枚のディスクに5つも入ってるぞ。応募方法は63ページにあるよ。

▲『スナッチャー』付属の音源カートリッジに対応するゲームもあるぞ！

はるかの、お楽しみ隠しメッセージ捜し！

さて、ここでちょっと息ぬきタイム。このゲーム、いろんな隠し仕様があって、けっこう楽しめるのよね。たとえば射撃室での練習で人間を４人以上殺すとゲームオーバーになるのを知ってるかしら。ところがこれ、じつはウソ。しばらく待つとゲーム再開するからご安心を。ただし、ムダ弾なしで人間だけを５人殺すと、ほんとのゲームオーバーになっちゃうわよ。ほかにも、アルタミラ前でなにも入力しないでいると、ヘンなおじさんが来たり、とにかく楽しいシカケがいっぱいよ！

▶アルタミラ前ではサンタの出現前後に隠し仕様が…

▶射撃室で腕をあげたら、ちょっとためしてみてね

病院の地下に隠された、スナッチャーの秘密！

おそるべき陰謀が、地下室にうずまく！

あー、ぜいぜい。九死に一生を得たってーのは、このことだね。またもやランダム・ハジルに助けられたギリアンは、ほとんど三枚目になりながらも、ついに目的の病院の地下にたどり着いたのであーる。さあ、ここからはふざけてなんかいられないぞ。なにしろ、敵の秘密基地なんだもんね。ピリッと気を引きしめていかなくっちゃ。

病院の地下は、不気味なことに１階とそっくり同じ。まずは、部屋をひとつひとつ調べてまわろう。１番目の部屋、２番目の部屋、そして３番目の部屋は……なんと、死体置場だ！　ムッと鼻をつく異臭。無造作に捨て置かれた４体の白骨死体。これは、ヤツらにスナッチされた人間たちの死体だ！　さっそく復元して、もとの姿を確かめよう。さあ、いよいよスナッチャーのシッポをつかむチャンスだぜ！

はるか　なるほど。第１の死体、第２の死体は、前回すでに始末したふたりだわ。オリジナルの死体は、こんなとこに隠してあったのね……。

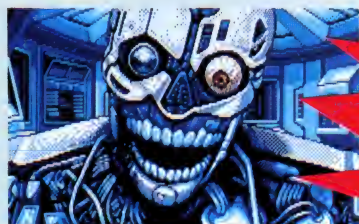
えりか　第３の死体は、この病院の院長だ。スナッチャーは、こいつを殺して、この病院を乗っ取ったんだ。

はるか　第４の死体は、他にくらべてまだ新しいわね。わりと最近、スナッチされたみたい。

えりか　これがたぶん、あのカルテの人物だろうね。早く復元しようよ。

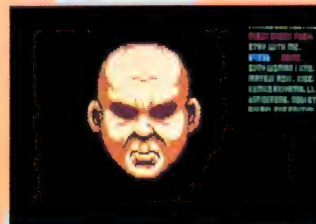
はるか　いましてるわよ。ほら……やっぱりアイツだわ！

えりか　やばい！　敵が来た！

４つの死体が語る、スナッチャーの野望！

▲スナッチャーの攻撃！　げげっ、いつ見ても気味の悪いヤツらだぜ！

▲死体の骨格をもとに、オリジナルの顔を復元する。なかなか本格的な趣向が楽しいね

▲ウジのわいた、醜悪な死体。これはいったい、だれだろう。もしや、あいつ……？

◀うーむ、これは……。なんだか女の顔みたいだぞ……

◀こっちのほうは、どうやら少し太めの男だな……

ランダムとギリアン、敵の手に落ちる!?

▲シ…シブイ！　ランダム・ハジルの迫力のアップ。はっきりいって、好みのタイプです

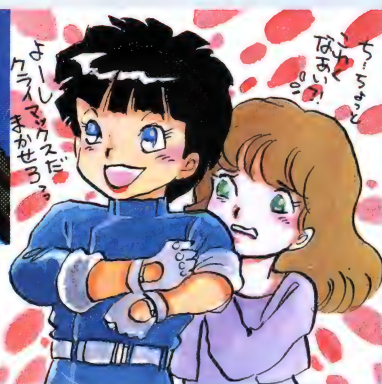
スナッチャーの陰謀を一刻も早く阻止せよ！

死体の復元に気をとられてるスキに、いつのまにか背後に忍びよっていたスナッチャーたち。これはもう、絶体絶命だわ！　勝ち誇ったスナッチャーの口から聞かされる、ヤツらの恐るべき野望。ジョーダンじゃないわ、こんなところでグズグズしてたら、手おくれになっちゃう。あせるギリアンに、ランダムが耳打ちする……「オレに考えがある。おまえはここを脱出しろ」。

ごめん、ランダム。あなたには、世話になりっぱなしね。この恩は、ぜったいに忘れないわ……。

こうして、なんとかスナッチャーの手から逃れたギリアンは、一路、ジャンカー本部へ。早くしないと、仲間があぶない！　途中でしつこく襲ってくるスナッチャーをふりはらい、命からがら、たどり着いたワケだけど……。そこで彼が目にしたものは……？

急げ！　最後の大物が待っている！

▶追っ手を倒し、やっとの思いでたどり着いた本部には……？

えりか　しまった！　おそかったか！

はるか　だいじょうぶ。まだヤツは、ここにいるはずよ。追いつめて、息の根を止めてやるわ！

えりか　そんなこといって、シューティング・モードになったら逃げるくせに。いい気なもんだぜ。

はるか　なにいってんの。わたしが謎解きやらなくっちゃ、ここまでたどり着けなかったくせに。

えりか　どーせ、あたしは知性より体力の戦士タイプだよ。くそっ、こーなったら、気のすむまであばれてやる！　スナッチャー、出て来〜い！

はるか　ちょっと待って。ここから先はナ・イ・シ・ョ・♡　なんですって。ほら、ゲームをやる人にお楽しみを残してあげなくっちゃね。

えりか　やだー！　戦わせてくれー！

はるか　では、みんな、がんばってね！

えりかの大予言！　スナッチャーとの戦いは、まだまだ続くぞ！

さて、ゲームを解き終えたキミ、『スナッチャー』の感想はいかがかな？　え？　まだ根本的な謎が残ってるって？　そうなのだよ、ワトソン君。「スナッチャー」と某共産主義国の関係、ギリアンの失われた記憶、大惨事の謎……まだまだ、わかんないことが、いっぱいあるよね。ところでキミは、ゲーム終了後、スタッフのクレジットを最後まで見届けただろーか？　えんえん20分近く続くクレジットの最後に小さくしるされていたメッセージ……そう、そこには、『スナッチャー2』でまた会おう、と書かれていたはずだ。やったーい！　今回以上に盛りあがれそーな第2弾！　もーいまから楽しみだぜ！

ロードス島戦記 Record of Lodoss War 灰色の魔女

カーラの城は沼地にあった。やった、これで長い冒険もついにクライマックスだと思ったのもつかの間。最後の大ダンジョンがギムたちの前に立ちふさがったのだ。戦いで倒れていくキャラクター。こんなことでホントにカーラを滅ぼすことができるんだろうか。

ひとまずひき返そう

ブレードの街から南へ向かうところから、今回の冒険はスタート。目指すは予告どおりカーラの城。島の中央にある暗〜い湿地帯、ここにあるハズなんだけどな。でも正確な場所はまだ知らないから、はたしてちゃんとたどり着けるかどうか。

道ぞいに南へ、南へとしばらく歩いていくと、うす気味わるい湿地が広がる所へ出た。クンクン、うん、悪の匂(にお)いがプンプンするぞ。きっとこのどこかに城があるにちがいない。ギムたちは勇んで、湿地帯に踏みこんでいく。モンスターから逃げてるうちに、方向がわからなくなったりして大変だったけど、ついに湖に浮かぶ島に城を発見した。きっとここにカーラがいるにちがいない。

パーン「さあ、みんな準備はいいか、カーラとの対戦のときがきたぞ!」

スレイン「ちょっと待ってくださいよ、どうやって島へ渡るんですか」

ベンケイ「きっとミノタロウスの迷宮みたいに、どこかに船がいるんじゃないのかな。探してみよう」

しかし、グルっと湖のまわりをまわってみたが、船なんかどこにもいない。う〜ん? どうやって渡るんだ。

ギム「さてと、困ったのう。どうすればいいんじゃろう」

エト「どこかに手掛かりがあるにちがいないから、いちど街にもどって考えてみよう」

みんなもこれに賛成し、パーティはブレードへひき返すことにした。

街へ着いて、初めから情報を整理してみるが、それでもハッキリしない。もしかしたらアイテムがたりないのかな。そこで宿で聞いた西の山に棲(す)むというドラゴン退治へいってみることにした。そう、「イヤだ!」というスレインをズルズルひきずってね。

▲魔の湿地帯。この近くにカーラの城がある

ファイアドラゴンマウンテン

巨大ドラゴンとの再戦だ!!

ライデンの南の、山岳地帯のわかりにくい所に入口はあった。なかはいつもどおりうす暗い洞窟だ。入るとすぐ奥から風が、それも生温かい風が吹きあげてきた。

スレイン「やっぱりヤメましょう」

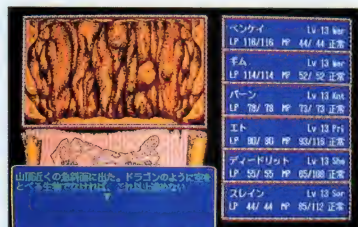
パーン「ダメ。手掛かりがあるかもしれないんだから。ほら前へ進んで」

奥へ進んでいくと、ちがう層へつながっているハシゴがいくつかあった。初めはわからないから、これかな、あれかなと先へ進んでみたけど、ほとんどが行き止まりみたいなものばかりだ。みんなはマップを見て、迷わず奥まで行ってほしい、へんな所へ行くとモンスターに出会っちゃうぞ。

そんなにわかりにくいダンジョンじゃないけど、ドラゴンがいるところはいちばん奥だから時間がかかった。大きな広間みたいなところに出たら、そこが棲みかなんだ。怖がらずに先へ進んでみると……大ドラゴン(①)がいた！

▲よ～く調べないと見過ごしてしまう入口

ところで、ドラゴンとのタクティカル・コンバットでの戦い方を忘れてはいないだろうね。ここでちょっとおさらいしてみようか。

まず強力なドラゴンブレスに気をつけてほしい。そのためにも戦いが始まったら、すぐ正面から横へ広がる。そして大きくまわりこんで、横から攻撃をするんだ。ドラゴンはブレス以外にもときどき攻撃をかけてくるから、もしHPが減ったらすぐにプリーストなどに治してもらおう。だいじょぶだ～、なんていっていると死んじゃうぞ。

さて、さすがにギムたちは慣れたもので、サッと両側に分かれ、それぞれ剣をふるって堅いウロコで覆われたドラゴンと戦った。後ろのエトたちも魔法を唱えてバックアップ。ファイアドラゴンを、あぶなげなく退治した。隠してあった宝(②)はすぐ奥だ。ひとつだけじゃないから辺りを歩いてみよう。この先は行き止まり。あとは宝を持って地上へ戻るだけだ。

▲ドラゴンを倒すと宝石が出てきたぞ

▲文章しか出てこないけどここで行き止まり

マップ記号について——マップ上の英文字は、ほかの階やブロックの同名の英文字の場所と、階段やハシゴでつながっていることを示す。たとえば「ファイアドラゴンマウンテン」のレベル1のⒽとレベル2のⒽはつながってる

レベル2

マップ製作／渡辺天留子

●ハミングバードソフト☎06-315-8255●PC9801シリーズ／9800円

▲ここがあの島とつながっているとはねえ

▲〝宝庫〟というぐらいアイテムがザクザク

ドラゴンを倒し宝をどっさり手に入れたパーティはいそいそと近くのライデンへ(なんか〝桃太郎〟みたいだなあ)。宝物を整理するとルーンスタッフとか宝石とかがザクザク。これで島へ渡れるかもしれないぞ。ひと休みしてまたカーラ城へチャレンジだ。

ところがまだ島へは渡れなかった。せっかくドラゴン退治までしたのになにが悪いの、ね、教えて神さま。しかたなくトボトボとロイドへ向かって歩いていく。と、あららポッカリ開いた洞窟の入口を発見したぞ。

ディードリット「あそこから島へ行けるんじゃないのかしら」

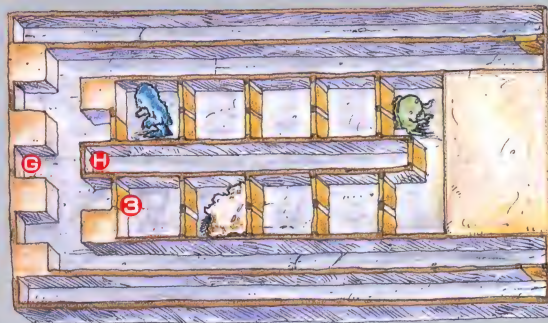
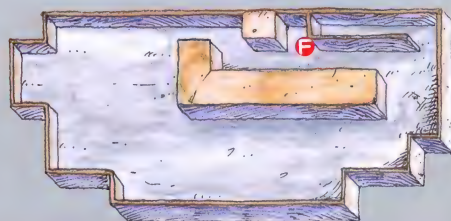
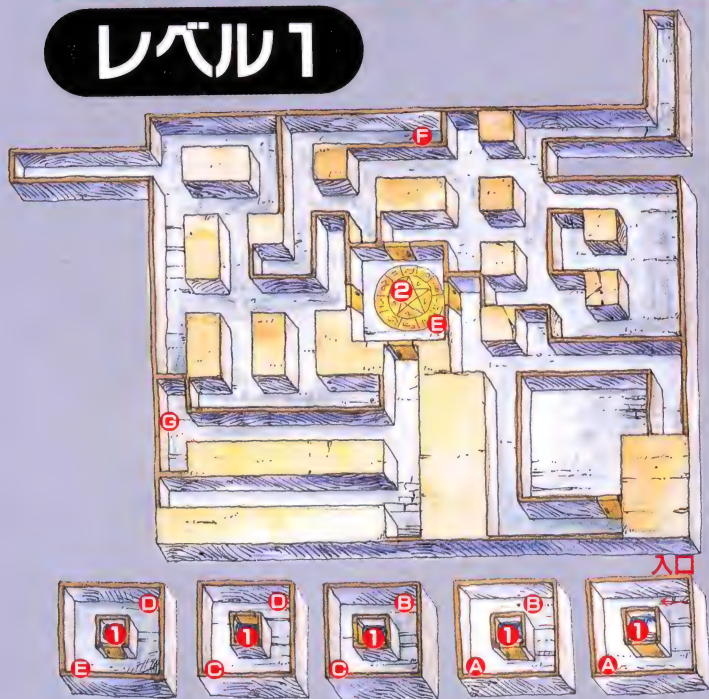
エルフの勘はスルドイ、というか注意して探さなかった私がバカか？　あとでわかったけど、ちゃんとつながっているじゃないか。な〜んだ。

マップを見ればわかるけど、このダンジョンはやたら広い。それにモンスターがうじゃうじゃ出るし、たしかに強力なキャラじゃなくちゃクリアできましぇん。でもその見返りというわけじゃないけどアイテムもどっさりある。

入ってすぐがもう宝の山(①)。ここをグルグルまわされて着くのが、初めの広間。ここの床には不思議な模様(②)がある。さきに話しちゃうと、ここは３層の広間(⑥)とつながっているワープポイントなんだ。でも３層で手に入るアイテム（魔神の印）がないと利用できないよ。

このあたりまではギムたちも全員元気だったけど、つぎの2層に移ってからが大変だった。ほとんど１歩動くたびにモンスター、それも魔法使いだとかアサシンだとかがこれでもかこれでもかと現れる（③あたり）からだ。さすがにみんなのＨＰもボロボロ。あとで考えたらここでひき返せばよかったんだろうね。

３層の広間にはブラックプリーストの団体(④)が待っていた。この戦いでギムたちはもうほとんど全滅といったかんじ。奥には賢王たちが封じた「次元の扉」(⑤)というのもあったけど入れなかったし、宝(⑦)もあったけど出口を出るのがやっと。城に行ったけど帰ってこれなかった。あ〜あ、もう少しだったのにな。残念無念。

How To Win ★SPECIAL★

ロードス島通信改め 情報の宿「ホテル・ロードス」

いきなり看板が変わってしまいましたが、じつは本家の「ロードス島戦記」にくるハガキと、ここに送られてくるハガキがごちゃごちゃでわからんと編集にいわれたからです。あと最終回しかないのに、と抵抗したんだけど、そこは陛下が崩御し年号も平成と変った昨今。本家を敬い奉るという意味で、こんなどこかの温泉宿みたいにしました。よろしくね。

じゃあみんなからの情報だ。神奈川県横浜市の松崎寛之くんほか数名が送ってくれたのは、フィアンナ姫を助けたときの裏ワザ。

「姫を助けてロイド城に招かれたとき、そこで『ファーン王にカーラのことを話しますか？』という質問を聞かれる。ここで『いいえ』にしても経験値と金はもらえる。追い出されたらまた城に行き、同じように断るとまた経験値と金が手に入る。これを何回も使えばレベルアップは自由自在にできるんだ」

なんと、そうだったのか。乱用するとアブナイ裏ワザだけど古い話なのでまあ許そう。

次は千葉県松戸市の甲斐彰くんや新潟県五泉市の遠藤章広がくれたハガキ。なんとレベル0、性別なしの「オカマ」キャラのつくり方だ。

「やり方はカンタン。ユーザーディスク作成をして、終わったところでドライブ1をプログラムディスクに変えてリセットする。そうするとパラメーターがすべて0のキャラが出てくるんだ」

これでゲームを続けることはできないんだけど、6人全員すべてが0というんじゃ、オカマというよりオバケキャラかもね。気持ちわるい。

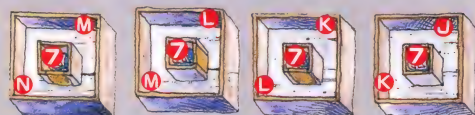
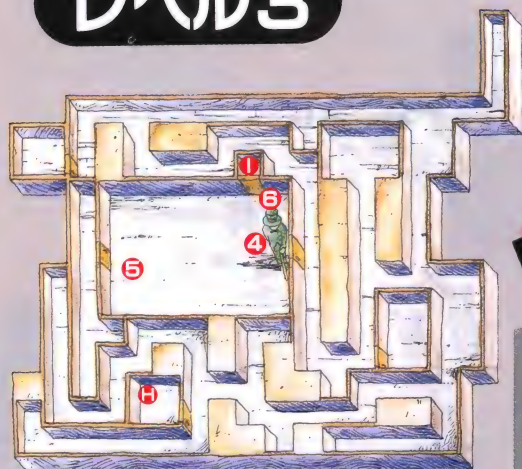
次は最終回。でもまだ間に合うぞ、どんどん情報を送ってこいよ〜。

最終回には何かが起こる？

全滅した魂は宿へ戻る。そういうわけで最終回も、ブレードから再チャレンジするぞ。もう失敗しない(ハズね、ハハハ)から見ていてくれ。

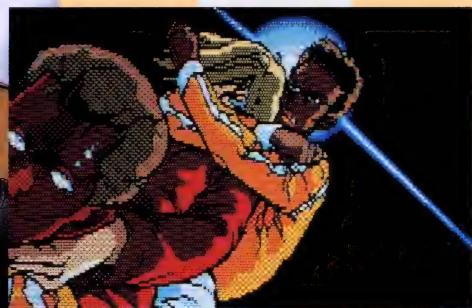
でも、その前にまだ行っていないカノンも歩いてみたいなと思っている。なにやらスゴイ武具があるという情報が入ったからだ。それを確かめてからでも遅くないと思ってね。

最終回なのにちゃんと終わるかな。心配だけど、すべての答えは次号だ！

▲最終回はちゃんとハッピーエンドで終われるのか心配だ(編談)

PRESENT

ハミングバードさんから、特製ディスクケースに、ロードス島ステッカーをつけて10名様にプレゼントだ。

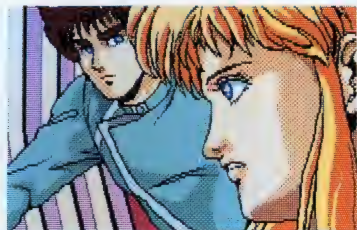
応募方法は、63ページに出ているので、そちらを見てね。

AVG GALS／はるか&えりか

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

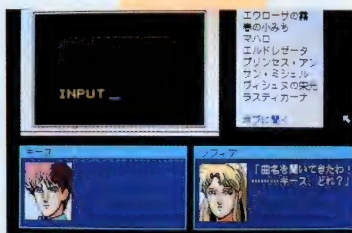
PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

編　おふたりさん、ご苦労さまでした。最終回ですよ。
えりか　ついに終わるのか！
はるか　さみしいわねえ。
えりか　しみじみするなよ、最後なんだから、パーッとハデにぜーんぶ、書いちゃおうぜ！
編　こら、こら、ゲームする人の楽しみはとっといてくださいよ！

ついに謎が明かされる時がきた！

▲さあ、コンピュータ「ラクーン」に迫れ！

先月の宇宙編はほとんど恐怖編って感じだったね。あの惨劇の犯人が、なんと、この宇宙船「セプテミウス２」のクルー、アーサー！　いつの間にかコールドスリープから目覚めていたらしい。しかし、さらに驚いたのは、彼が人間じゃなかったってこと。精巧につくられたアンドロイドだったんだ。謎は深まるばかり。なにもわからないまま逃げだすなんて、絶対悔しいもん。ソフィア、あんただけが頼りなんだから、がんばってや。キースは、せめてそばで励ましてやれよ。

ソフィアがラクーンについて調べたことを聞いていると、おや？　ボブが来た。なに？　地球からの贈り物？

▲パスワードはどの曲？　よーく聞こうね

はるか　やった！　シュルツ博士が「ラクーン」の秘密回線を教えてくれたんですって！
えりか　エッヘン、わたしたちがシュルツ博士を無事に救出したおかげだぜ。
はるか　ウフフ、えりか、苦労したもんねえ、あの迷路には。
えりか　ヤなことは忘れたよ。それよか、贈り物ってなんだ？
はるか　メロディーモジュールですって。秘密回線を開くにはラクーンが流す曲とメロディモジュールの曲を聞きくらべて、正しい曲名をインプットしなきゃいけないらしいわねえ。
えりか　ヒエッ！　オンチのわたしはパス！　はるかにまかせたぜ。
はるか　オンチはわたしも変わらないわよー。かんべんして！

けっきょく、編からカメラマンの耳まで借り、チャレンジ３回めで、やっとパスワードの曲名を当てたんだぜ。苦労したよ。でも、その甲斐あって、ついにラクーンが語り始めた。なに？「セプテミウス２」に反陽子爆弾が!?

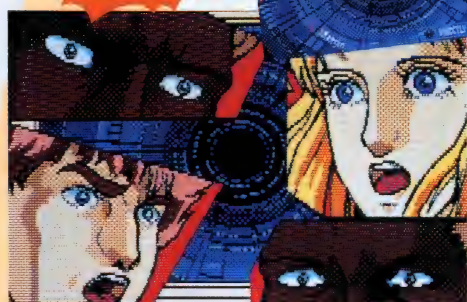
最重要アイテム メロディーモジュール

▲これがなくっちゃ、ゲームは絶対に解けないのだ！

ラクーンが語る衝撃の事実！

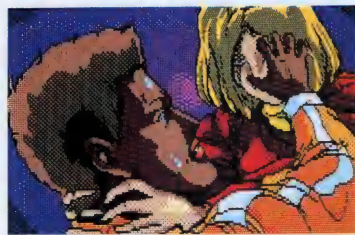
ガーン!!

▲なんだって?!　いままで反陽子爆弾と同居してたわけ？

 ●T&Eソフト☎052-773-7770●PC8801、MSX２、FM77AV、XItシリーズ／8800円

How To Win ★SPECIAL★

再びキースたちを襲う魔の手！

キースたちが衝撃の事実について、詳しく聞いていたら、突然ラクーンが反陽子爆弾のカウントダウンスタートを告げた！ 安全装置を外したのは誰？ 冗談じゃないわよ、このままでは太陽に突っこみ、太陽系の破滅よ。

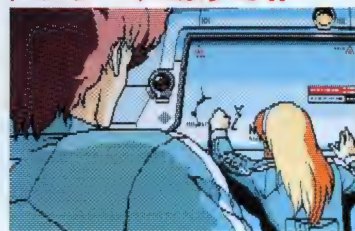
はるか キャーツ！ ボブ！ 誰？ 襲ってきたのは誰なの？

▲ロバート、キースが戻るまでがんばって！

えりか あっ、あれは？ ジーン！

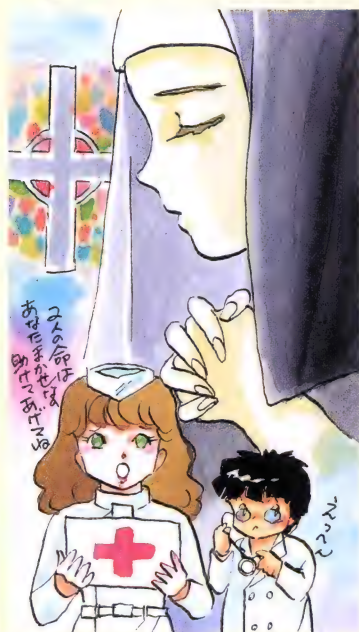
はるか えっ、なんですって！ もうひとりのクルーまでが？

えりか 考えてる場合じゃない！ またまた、逃げろ、キース！

リーダーのロバートがジーンを取り押さえてくれてるわ。さあ、いまのうちに逃げましょ。キャサワリーにある武器を取ってきてくれって、ロバートが言ってるじゃない。さあ、キース！ ほら、フェミニン！ 迷ってちゃだめ！ とにかく今は走って！ 一刻も早く、キャサワリーへ行くのよ。

ドクター、助けて!!

はるかの「スペシャル裏情報」

はるかは、ゲームを解き終えても、いろいろ疑問が残って、T＆Eさんに聞いてみました。すると…じつはゲーム中で聞けるはずだった情報が、バグのせいで聞けないという事実が判明。そこで、コンプの読者だけに事件の裏に隠されていた真相をお知らせします。あのドクターはなんと政府の工作員。アンドロイドを操り、セプテミウスの機密に近づく者を襲わせていたの。ところがアーサーが暴走、やむなく殺し、その結果、自分もジーンに殺されたらしいんだ。これでB.N.Pディスクの持ち主も判明して、納得。

さて、もうひとつ情報を。こちらは十分ゲームを楽しめばわかることだけど、2種類のエンディングを見ましたか？ ロバートとボブが助かるかどうかは、キミしだい。助けた時と死なせた時とでラストシーンは変わります。

▲謎のディスクB.N.P。持ち主は誰？

▲このふたりが生きて地球に帰るには…？

イラスト／大坂尚子

キースは太陽系を救えるか!?

なんと、キャサワリーのドアが開かない。しかたない、わたしたちはいったんコンピュータルームに戻り、コクピットに向かった。

はるか　誰もいないわ。

えりか　いったい、ジーンはなにをしに来たんだろう？

はるか　あら、ここに武器が…。

えりか　チクショー！　めちゃくちゃに壊されてる。

はるか　しょうがないわ、ボブたちを探しましょ。

ふたりを見つけたけど、ひどいケガ。薬を探すにしろ、なんにしろ、とにかく再び船内探検だ。ん？　なに？　ジーンがキャサワリーへ？　ドアをこじ開けたのか？　ジーンが去った後行ってみると…。

えりか　レーザーライフル発見！

はるか　でも弾が抜かれてるわ。

えりか　弾か、ラクーンに聞こう。

はるか　ちょっと待って、あれは？

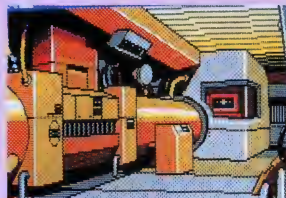
えりか　あっ、ドクター…。おや、なにか落ちてる。

ラクーンに聞いて弾の予備を探しにいくと、すでに盗られたあと。どうやらジーンが爆弾を止めるリモコンを持っているらしいし、あせるぜ。弾、弾…、そうだ、あそこをもういちど探そう。弾を入手したらジーンと対決だ。さあ、キースはジーンを倒せるのか？　太陽系を救うことはできるのか？　いよいよ、クライマックスへとキースたちは突入していく。というところで、あとは読者におまかせしまーす！

最後の対決の時はきた！

最後の船内見取図!!

◀ついにセプテミウスのすべてが明かされる！

機関室

◀ここは3階。セプテミウスの心臓部ともいうべき大事な場所

倉庫

◀2階にある、雑然とした部屋だが、大切なものがありそうな場所

第2エアロック

◀いちばん下の階。マイケルはここを調べるために船外に行った

PRESENT

★『サイオブレード』各機種ソフト
★オリジナル・ミュージックディスク

ウフフ、えりかからのスペシャルプレゼントじゃー！　あ、痛い！　イヤーン、はるか、ケリを入れないで！　はい、すみません、わたしが悪うございました。訂正、T＆Eからのプレゼントです。まずは、『サイオブレード』のソフト。PC8801SR、MSX2、FM77AV、X1t各1本ずつ。さらにこれがすごい！　オリジナルミュージックディスク（88SR専用）を10名様に。『サイオブレード』のBGM全曲が入ってるんだぜ！　しかもオリジナル・アニメーション入り。しかし、ウププ。あのフェミニンが2頭身で踊る姿は笑えちゃう！なお、プレゼントの応募方法についてはP.63を見てね。

▲あら、ソフィアが下ぶくれになっちゃった

◀これは傑作！フェミニンって、踊りがお上手ね

ロードス島戦記III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕

わしはま○とちゃんではない！

episode VII 7人の冒険者

神聖王国ヴァリスから船出したスパークたち7人のパーティは、海賊の襲撃を受けたが無事これを撃退し、敵地カノンに上陸した。スパークは、ついに〝魂の水晶球〟を盗みさったダーク・エルフに遭遇できるのだろうか……。

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そっくりそのまま誌上再現する最強連載第7回。今回、読者のNPCがとうとう初登場。いったいだれの作品が採用されたのか!? それは、読んでみなくちゃわからない!!

冒険者たち、カノンへ上陸する事

GM　さあ、今回からいよいよカノン編が始まるよ～ん。みんな気合いを入れていこう。オーッ！

スパーク　勝手に盛りあがってろ、ってぇの。

ライナ　なんの、わたしは気合いを入れて、海賊船の生き残りに自白を強要しますわよ。

GM　「お許しくだせぇ、女王様。なんでも話しますだ」と、いったかいわないかはこちらにおいといて――彼らは別に大物でも伏線でもないんだね。このあたりを根城にしているただの海賊で、久々の獲物と思って狙ってみればこのありさまだと、涙ながらに白状する。

グリーバス　今回のキャンペーンは悪役がずいぶん虐げられていますねー。

スパーク　正義の名のもとに行われることは、たとえそのやりかたが汚くてもかまわんのだ。

GM　きみたちに正義なんかあったの？　みんなの最初の目的はなんだったけ？

スパーク　任務。

ギャラック　金。

グリーバス　教義。

アルド・ノーバ　知的興味。

リーフ　母親探し。

ライナ　盗みを働いたいい逃れ。

スパーク　だあーっ、ない！　正義という言葉がどこにもない！

GM　だろ～。

スパーク　最初の目的はどうあれ、我我はいま、正義に燃えている。なんとしても〝魂の水晶球〟を取り戻し、バグナードの陰謀を阻止するのだ～。

リーフ　パチパチパチ。およばずながらあたしも応援するわ。

スパーク　はいはい、リーフちゃんは、ひとりで遊んでようね。

リーフ　うーっ、スパーク、許すまじ！

GM　さて、海賊船にはヴァリスの水夫たちが乗りこんで、押収してしまう。これで、国家財産が増えると彼らは大喜びだ。

アルド・ノーバ　案外がめついもんだね～。

GM　大航海時代のイギリスやスペインもやっていたことだ。当然の権利なのさ。――それより、きみたちはついにカノンの海岸に上陸することになる。ちょうどルードの街まで2日ぐらいのところだ。時刻はちょうど朝だから、普通に行けば、明日の夕方にはルードに着くよ。で、きみたちの健闘を祈りつつ、ヴァリスの軍船は去っていく。戦利品の海賊船を曳航しながら、ね。

ギャラック　おいしい連中。

リーフ　それに引き換え、あたしたちは不幸ね～。

ギャラック　うむ、戦乱のカノンに、オレたちを待つものはいったい何か。

GM　フフフッ、それはなんと、奇妙な馬車の一行だった。――えーと、その馬車は街道に出たきみたちの後ろからやってくる。つまり、ヴァリス方面からだね。

ギャラック　はやくも現れた敵に、ギャラックの心に影がよぎる。……フッ、また戦わねばならないのか。

GM　ブッポ～ン！　これは敵ではありません。

ギャラック　アリャリャン、コリャリャン。

ライナ　だれなのかしら。いちおう警戒しながら、様子を見るけど。

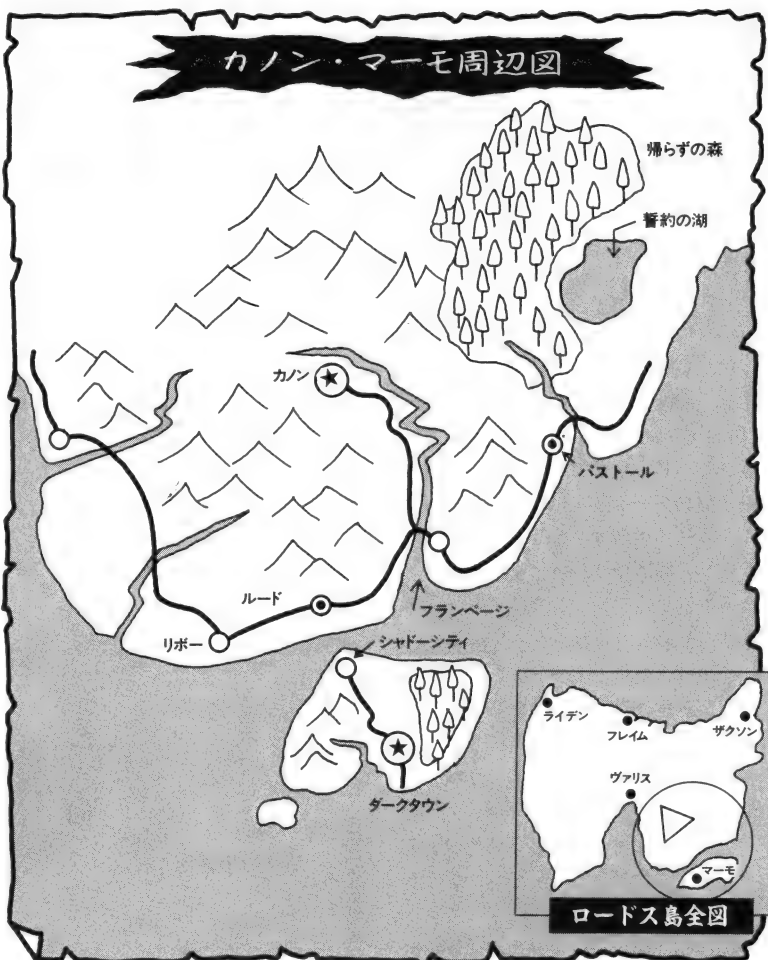
GM　馬車の一行は、見えるだけで6人。もっとも、うちふたりは子供だけどね。

スパーク　敵じゃないといわれてもな。いったいどんな連中か知れたもんじゃない。こんな戦乱のカノンに普通の人間は用はないだろうし。

GM　それはお互いさまでしょ。一見したところ、彼らは隊商のようだ。しかし、馬車は屋根付きの上物で、中には人も乗っている様子だ。荷物を積んだラバを1頭連れているけど、商売用の荷物には見えない。どうやら、食料や生活用品のようだ。向こうもきみたちを警戒しながら、近づいてくる。先頭に立つのは、ふたりの女性。ともに戦士らしい。片方は軽いレザー・アーマーで武器がグレートソード。印象は怪力娘といった感じだね。もうひとりは顔にひどい火傷の跡がある女性で、こちらはプレート・アーマーをがちがちに着こんでいる。武器はブロードソードで、ラウンドシールドも持っている。

スパーク　よし、オレが話しかけよう。――おまえたちは、だれか？

GM　火傷の女性答えて、おまえたちこそだれか？　フレイムの騎士よ。このカノンになんの用だ。

スパーク　ちょい待ち。オレは愛馬のライトニングを置いてきてるんだぜ。騎士だなんてどうしてわかるんだよ！
GM　馬を連れてこなくても、鎧は着たままだろ。その肩にはフレイムの紋章がさんぜんと輝いているもの。
スパーク　どひゃ～。
アルド・ノーバ　おおぼけだね。
スパーク　ばれたとあっちゃ仕方がない。確かにオレはさる任務があって、この地にやってきている。でも、このことは絶対ナイショだよ。
GM　わたしたちには関係ないからな、と女戦士は冷たく答える。
グリーバス　あの～火傷の跡って、「ヒーリング」の呪文で治せるんじゃないですか？
GM　いや、「リフレッシュ」っていう高いレベルの呪文でないと治らない。「ヒーリング」じゃ、傷が塞がるだけで、もとのキレイな身体には戻らない。
スパーク　それより、あんたがたが何者かという答えがまだだ。こんなカノンの地に隊商でもないだろう。
GM　答えてやろう、と女戦士は冷たく笑う。我々は読者から送られてきたNPCだ――。
プレイヤー一同　どひゃ～。

スパーク
パーティのリーダーで、フレイムの騎士。王の密命を受け、盗まれた宝玉・魂の水晶球を探している

ギャラック
元傭兵の戦闘要員。見たとおり、シブイ！　シブすぎて、いまいち人気がない。はげましの1票を入れてあげて

グリーバス

ドワーフのプリースト。お笑い要員でもある。リーフとともに、スパークの足を引っぱりまくる

アルド・ノーバ
巨大な肉体を持つ魔法使い。ストーリーを進めることより、「うんちく」を傾けることに情熱を燃やす

リーフ
人間の母親を探し旅を続けるハーフ・エルフ。その母親が、まもなく現れるというウワサが……

ライナ
ムチ使いの女盗賊。拷問役をやらせると、ロードス島随一の腕前といわれている

ニース
キャラコン・トップを爆走中のNPC。スレインとレイリアのひとり娘。黒の導師バグナードにつけねらわれている

7人のNPCパーティ登場する事

　お待たせしました。読者から送られてきたNPC（ノンプレイヤー・キャラクター）、やっとの登場です。
　それにちなんで1カ月遅れになりましたがGMのうんちくコーナーを送ります。前々回に予告したとおり、今回はNPCだからちょうどいいでしょ。
　さて、RPGの世界には当然ながら、キャラクターが存在している。もちろん、ロードス島はファンタジー世界だから、人間ばかりじゃなく、エルフ、ハーフ・エルフ、ついでにドワーフなんかも立派なキャラクターになる。
　それにダーク・エルフなどの怪物なども広い意味ではキャラクターといえなくもない。ようするに個性を持った存在は、皆キャラクターというわけだ。
　さて、RPGにおいてプレイヤーは自分の好きなキャラクターをそのまま演じることができる。しかし、ゲームマスターは、そうはいかない。ゲームの進行役を兼ねている以上、複数のキャラクターの役割を演じなければならないからだ。
　いきおい、ひとりひとりの個性を演じるわけにはいかない。そんなことをしてもしんどいだけだし、何より無意味だ。酒場の親父や店の主人は、どこに行っても差がなくたってかまいやしないんだ。ようするに、普通のNPCはパターンでいいってこと。
　もちろん、重要なNPCについては、ある程度個性的であるべきだ。だからといって、NPCにあまり力を入れすぎるとPC（プレイヤー・キャラクター）の活躍の場が失われるので、気をつけたほうがいい（ぼくも強いNPCを出しすぎて、処理に困った経験があるからね～）。
　一番悪いのは、PCとのかけあいができないようなNPC。ひとりよがりのNPCは間違いなくプレイヤーに嫌われる。
　えー、そんなわけですから、読者から送られてきたNPCについても、ロードス島の世界に溶けこみやすい設定であることを重視して選びました。みなさんのオリジナリティを尊重できなくてごめんなさい。
　しかし、登場させられないようなキャラクターについても、とくにおもしろいものは、ぜひ機会を設けて紹介したいと思っています。
　ということで、本文をどうぞ。

GM　というわけなんだ。わかってくれた？
スパーク　わかるわきゃないだろーがー。もっと具体的な紹介をしろ、具体的な紹介を。
GM　ならば、それはわたしが答えましょうと、馬車の中から声がして、ひとりの女性が降りたつ。その女性は物静かというか、かよわい感じのする美女だ。かすかに咳きこむような様子も見せている。で、自己紹介するんだけど、彼女の名前はミカ・ヤハウェといって、ライデンの資産家の娘さんなんだそうだ。彼女もまた、さる理由があって、ロードス島を旅しているんだそうだ。そしてモスからヴァリスを経て、ついにこのカノンまでやってきたんだそうだ。
　残りのメンバーは彼女の護衛や旅のあいだに出会った仲間で、ふたりの女

戦士は怪力娘のほうがメディシア、火傷の跡がある女性はイシュア。それに旅の吟遊詩人のラスタンとそのふたりの子供、リックとフィル。最後のひとりはカイ・チェンという商人で、しかもチャ・ザの司祭だ。ラスタン親子とカイ・チェンは、モスで知りあってから一緒に旅を続けているらしい。

ギャラック　一度にこんなに出ては、とても覚えきれんな。

スパーク　とにかく、こちらも自己紹介しよう。

GM　された。きみたちの様子から正義の味方じゃなくとも悪者ではないと判断したんだろう。あちらの一行のリーダーであるミカさんは、このままルードまで一緒に旅をしないかと誘いかけてくるけど。

スパーク　こちらの一行のリーダーであるスパーク君は、相手がかよわい女性ならばと、その申し出を引き受ける。

ライナ　あら、ずいぶんひっかかるいい方ねー。

GM　いまさら、かよわいといいはるつもりですか～？

ライナ　女性ですもの。当然、かよわいに決まっています。だから、馬車に同乗させてもらいましょ。それがとにかく、実用的よ。

リーフ　賛成！

男性プレイヤー一同　うーん、たくましい。

GM　ミカさんはよくできた女性なので、断らないけどね。で、港街ルードに向かって出発する。その途中、彼女の馬車に同乗したライナとリーフは、なんかする？

ライナ　商売がら金目の品を物色します。盗んだりはしないけれど、ほとんど条件反射ね。

アルド・ノーバ　「パブロフの犬」と呼んであげましょう。

グリーバス　「パブロン・ゴールド顆粒」と呼んであげましょう。

スパーク　おまーは家に帰って寝てろ！

リーフ　あなたはハーフ・エルフを生んだ記憶がありませんか？

GM　……あ、久しぶりなんでなんのことか忘れてたよ。彼女は子供を生んだことはないよ。

リーフ　じゃあ、外のふたりが怪しい。

GM　怪しくない！

リーフ　GM、許すまじ！

GM　（なんでだよ～）それから、ライナさん。金目の物はけっこうありますよ。さすが資産家の娘ですね～。で、そんなこんなでお互いの身の上を話しているうちに、彼女はロードス島を旅している本当の理由を語ってくれる。それによると彼女は、なんとファンタジー世界では珍しい不治の病で、余命いくばくもなく、その残り少ない人生をせいいっぱい生きようと旅に出たんだそうだ。

リーフ　不幸ね～。

ライナ　病気って、魔法で治らないの？

GM　「キュアー・ディジーズ」という呪文で治ります。

リーフ　お金はあるはずよね～。不思議な人。

GM　特殊な病気かもしれないでしょ。

リーフ　ニースに頼んで、レイリアさんに見てもらえば治るんじゃない。レイリアさんは、いまやロードス有数の大司祭でしょ。

GM　まあ、その話はあまり突っこまないことにしてよ。とにかく、そういう設定なんですってば。

敵地へ、そしてホブゴブリンの事

GM　さて、こうして旅を続けると、夕方になった。徹夜で歩けば、明日の朝にはルードに着くけど、そうするかい？

ライナ　夜更かしは美容の敵です！

グリーバス　でも、睡眠はニースの敵ですよ。いつなんどき、バグナードの魔の手が伸びるかしれませんからね。

GM　ちなみに、ミカさん一行はもちろん野営をするからね。

スパーク　まだ、日数的には余裕がありそうかい？

GM　かなりね。ダーク・エルフより、少なくとも一週間は先行してるだろうね。彼らには「テレポート」の呪文はないからね。

スパーク　なら、野営をしよう。ニースについては見張り役の人間が気をつけるとして、ここらで策を練らないと、このままルードの街に忍びこんでも捕まえられるのは、こっちのほうかもしれないからな。何しろこの国はまだ、マーモの支配下にあるもんな。

ギャラック　おまけにおまえの肩には、フレイムの紋章がある。

スパーク　それは、マントでも着てごまかしておくさ。

グリーバス　塗りつぶしたほうが安全ですよ。

スパーク　フレイム騎士団のメンツにかけてそれはできない。

ライナ　なら、メンツと一緒に塗りつぶしてしまってよ。あなた、リーダーでしょ。リーダーなら仲間の安全を第一に考えないとね。

スパーク　フシュルルル～！

GM　肩の紋章の件はともかく、野営はするんだね。では予定どおりに、怪物との遭遇（そうぐう）があるわけだ。えーと、野営を始めてからしばらくすると、街道の向こう——つまり、ルード側からおかしな一隊がやってくる。

ギャラック　ギャラックの心には、戦いになるという確かな予感と、自らが手にかけるであろう相手を哀れむ気持ちがよぎっていたのであった。——今度ははずしてないだろーな、GM！

GM　だいじょうぶ。——やってきたのは、どうやらホブゴブリンだ。彼らはまっすぐにきみたちのほうに近寄ってくる。

スパーク　くるなら、受けてたってやろう。

GM　ミカさん一行の護衛の女戦士ふたりと、それに吟遊詩人のラスタンも武器をとって警戒している。で、ホブゴブリンはニヘラニヘラと笑いながら、話しかけてくる。——オレたちは、「暁（あかつき）の傭兵（ようへい）団」だ。おまえたちは、この国の者じゃねえな。なら、通行税を払ってもらおうか。

グリーバス　通行税？

GM　そうよ、通行税よ。ここじゃあ、大型間接税は導入されていない。

グリーバス　センセ、枚数のほうが…。

スパーク　おまーら、ふたりだけの世界をつくるんじゃない！　ストーリーが止まるだろ、ストーリーが。

GM　こりゃまた、失礼いたしやした。——では、おとなしく身ぐるみ脱いで差しだしなさい、とホブゴブリン。

グリーバス　仕方ありませんね～。では、ライナさんからどうぞ。

ライナ　何を考えているのよ！

グリーバス　やっぱり！　なら、戦いですね～。

GM　ホブゴブリン、答えていわく——なんと貴様はドワーフではないか。ドワーフあたりが、こんなところにのさばっているとは片腹いたいと、正露丸。

グリーバス　ホブゴブリンにいわれるとは、これは心外の胃腸薬。

スパーク　てめーら、たたっ切ってやる！

GM　おーこわ。さてはおまえたち、カノンの新カースト制度を知らんのだな。まず、一番偉いのがダーク・エルフ。ついでオーガー、ホブゴブリンと続き、以下ゴブリン、人間、コボルド、エルフ、ハーフ・エルフ、犬、編集者、ドワーフと続く。

スパーク　ひでぇー制度！

グリーバス　マイリーいわく——天は人の上に人をつくらず、人の下に人をつくらず。ただ、エルフとドワーフとゴブリンとホブゴブリンと、その他もろもろをつくったのみ。

GM　ちなみにホブゴブリンの数は10匹だ。彼らはこのマーモの治安を維持するために日夜活動している自衛の警備団で、きみたちのような旅人から活動資金を集めているんだそうだ。

ライナ　主旨はともかく、ようするに“おいはぎ”なのね。

GM　ま、そういうことだね。

ギャラック　どうする、リーダー？

スパーク　ここで事を荒立てたくないのはやまやまだが、かといってグリーバスやギャラックの裸など見たくもない。しかたがない。ここは受けてたってやろう。

GM　（最初からその気だったくせに）じゃあ、戦闘だね。馬車の一行の中で

戦うのは、ふたりの女戦士と吟遊詩人だけだ。チャ・ザの司祭は幸運を祈り、ラスタンの子供たちは、父ちゃん負けるなと応援している。ミカさんは咳きこみながら、戦いになったことをひたすら悲しんでいる。一方、ニースはこれは自衛のための戦いですから、悲しむ必要はありませんと、自らのショートソードを抜いた。ＰＣたち行動をどうぞ——といいたいけれど、それは１月待ってちょ～。

ギャラック　やれやれ、戦闘になると、必ずこのパターンだな。

盛りあがったところに、水を差すように、またもここで枚数がつきてしまった。はたして、次号、スパークたちはまともに戦闘ができるかどうか？

読者から送られてきたＮＰＣも加えて、戦乱のカノンの地には混迷が深まるのみ。目指すダーク・エルフＡ、もしくはＣに、ルードの街で出会えるかどうか？　スパークを待つものは、失敗か挫折か？　降格か左遷か？

成功の２文字はまだどこにも見えない。彼にあるのは——

リーフ　不幸！

——の２文字だけ。リーフちゃん、毎回協力ありがとう。

ロードス島だより

まいど、もーかりまっか!?　関西商人のGMことゲームマスターでおま。

えー先月号で発表したとおり、小説版ロードス島戦記第２巻が、いよいよ発売となります。そこで、発売にさきがけてちょっぴりその内容を紹介しましょう。

今回の舞台は、傭兵王カシューが率いる砂漠の王国フレイム。炎の魔神と呼ばれる大精霊が、突然この国に襲いかかります。もちろん、カシュー王とその騎士団はこれに立ち向かい、ロードス島に再び戦いの嵐が吹きあれようとするそのとき、フレイムに１組の男女が現れます。その名はパーン、ディードリット……。

というわけで、あとは小説でお楽しみください。あ、そうそう、第２巻には、本誌で連載したロードスIIのキャラも何人か登場しますよ！

さて、今月からいよいよ読者から募集したNPCが登場です。

まずNPCパーティのリーダー、ミカ・ヤマウエ。東京都の消片隆之が生みの親。

怪力娘メディシア・リアンは、札幌市の斉藤あずさん。

火傷の女性イシュアは、静岡県の大野さん……、あれ、この人は!?

子連れの吟遊詩人ラスタンは、沖縄県の馳夫さん。

最後に、謎の商人カイ・チェンが、東京都の渡辺雅幸さん。

以上の５名の方には、「ロードス島テレカ」を贈ります。どうもありがとう。

読者投票による「ロードス島キャラクター・コンテスト」は続行中です。ロードスIIIのキャラの中で、もっとも好きな人物をハガキに書いて送ってください。

〈おたよりのあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル４Fコンプティーク編集部・ロードス島係

クロちゃんの

RPG千夜一夜

The Thousand and One Nights

VOL.18

悪夢の世界の大冒険

黒田幸弘

夢は気合で見るものだ

子供の頃、怪獣に追っかけられて心臓ドックンドックンいわせて飛び起きたことがあったっけ。最近じゃ、そういう夢見ても雄たけびあげて剣で切りつけちゃうもんなあ……

イラスト／中野豪

初夢から悪夢とは！

あけましておめでとうございます。えっ、季節はずれだって！　そういえば、この原稿が載るのは、2月8日発売の3月号だったっけ。でも書いてる本人は、まさにお正月気分なんだよ。だって今日は元旦なんだもの。めでたいというのか、なんというか、1月1日から仕事をしてるんじゃ、今年が思いやられるよ！

それでなくても、去年はなかなかすごい年だったんだ。なにしろ暮れに車を運転していたら、信号待ちで追突されてねえ。おかげで軽いムチウチ症ですよ。まったくいつも戦士やモンスターにケガをさせたり、殺したりしてるバチが当たったのかなあ？

昔から日本では、いい年を迎えるには、神様に頼むのがいちばん早いんだ。そこでボクも、なんとか今年はいい年にならないかと、車で初もうでに出かけたんだ。ところが例年はなんとかなるのに、今年は景気がいいせいなのか、みんな車で来てるんで、駐車場がいっぱいじゃないか。うーむ、困った。しょうがないから、車の中から神社のほうを向いて、かしわ手をうって参拝をすませてしまったよ。しかしこれでは御利益はありそうにないなあ。

そこでボクが次に考えたのが、お正月に見る初夢だ。縁起のいい初夢といえば、一富士、二鷹、三ナスビ。でもなぜこの3つが縁起がいいのかはよくわからないんだ。徳川家康がこの3つを好きだったので、江戸時代に縁起ものとして喜ばれた、という話もあるんだけどね。

昔からよい初夢を見る方法としては、七福神の絵を枕の下にいれて寝るといい、というんだ。七福神は福の神だから、商売繁盛・家内安全をもたらしてくれるんだろうね。でも、さすがにこの習慣はもう古いんじゃないかな。だって、いまどき七福神の絵なんか、普通の家にあるわけないものね。

そんなわけで、さっそく良い初夢でも見ようかと、ボクは眠りについたのでした。そして、夢の中では、期待どおりに富士山が……あれっ？

そうなんだ。これがまた、わけがわからない夢でねえ。歩いているうちに、なんだか不気味な神殿を見つけるわ、悪魔のような化け物と戦うわ、そのうちどろどろした怪物に追われるわ、といったふうに、ひどい目に会いっぱなし。目がさめたらまだロクに寝てなかったけど、もう続きを見るのがいやなので、さっさと起きてしまったんだ。

ああ、ひどい夢を見たなあ、と思ってふと枕元をみると、積んであった本の山が崩れて、枕の下にくいこんでいる。おや、なんの本だろうと思ってひっぱり出してみたら……ラヴクラフトの『クトゥルフ神話』だったんだ！

夢の世界

ほんとうはめでたいはずの第100夜なんだけど、どうも悪夢の話になって

しまったなあ。

でもまあ、ボクの夢も、たんなる悪夢で終わってよかったよ。だって小説の世界では、夢というのはけっこう怖いものなんだもの。

そもそも夢の世界に最初に注目したのは、古代中国の思想家の荘周じゃないかな。彼の著書の『荘子』の中には、有名な蝶の説話が出てくるんだ。

ある日、荘周が昼寝をしていると、その夢の中で彼は蝶になっていたんだ。彼は蝶として空を飛び回り、何者にも邪魔されない自由を味わったという。そして昼寝から目覚めると、また元の荘周だった。しかし彼は言うんだ。

「この荘周が蝶になった夢を見ていたのか、それとも蝶が荘周になった夢を見ているのか、いったい誰がそれを知ることができよう？」とね。

この思想は、なんと２千５百年もの時間を越えて、現代の作家に影響を与えているんだよ。とくにＳＦ作家のフィリップ・Ｋ・ディックの作品は、この荘周の思想に、かなり影響を受けてるんだ。

もちろんこういった、夢と現実が表裏一体の、いわばパラレルに存在している同一世界、という考え方だけではなくて、夢と現実は時間と空間を越えた二重世界だ、という設定の作品もあるんだ。

たとえばさっきも出た『クトゥルフ神話』の中には、古代世界の生まれかわりの主人公が、夢の中で昔の悪夢を見るという話もあるからね。

現実とはまったくちがう夢の世界への転移ということなら、やっぱりマイクル・ムアコックの、エレコーゼ・シリーズの『永遠のチャンピオン』かな。現代人のジョン・デイカーが、毎晩のように夢の中で〝エレコーゼ〟と呼びかけられ、ついにはその呼び声に応じて、遙かなる異世界に転移し、死せる英雄エレコーゼの復活として活躍する話なんだ。

ムアコックはこういった話が好きなのか、コルム・シリーズの後半にも、こういった時代の異なる世界から、夢の中で呼び寄せられる、という設定があったね。まあ、彼の英雄たちはすべて、輪廻転生を続けるひとりの英雄の１側面ということだから、こういった時間と空間を越えた呼び出しは、ごく自然のことなのかもしれないなあ。

でも、われわれ凡人にとっては、話はそううまくはいかないよ。じつはボクの初夢が、ただの悪夢でよかったというのは、このエレコーゼみたいなパターンが、いちばん怖かったからなんだ。誰だってクトゥルフのいるような世界に、わざわざ転移したくないからねえ。

そういえば昨年の暮れには、夢の世界での冒険のＲＰＧという『ナイトメア・ハンター』が、やっと発売されたんだっけ。このゲームは分類すると、たぶんホラーＲＰＧのジャンルになるんだろうけど、なにしろ設定がちょっと変わってるんだ。

基本的なワールドは、現代日本のような世界だけど、そこには夢魔が悪夢を媒介として侵略しているんだ。それを防ぐために、プレイヤーは他人の悪夢の中に入って戦う訓練を受け、ナイトメア・ハンターとなって夢魔を倒す、というのが基本設定なんだよ。

もちろんバリエーションとしてなら、本格的なホラーＲＰＧにも転用できるんだけどね。

しかしこのゲームの特徴は、夢の中の冒険というのを、めいっぱい生かしたＲＰＧだということだよ。なにしろキャラクターの精神エネルギーが重要なんだ。というのは、夢の中に現実世界の武器や道具は持ちこめないから、必要なときにはキャラクターは自分の精神エネルギーで武器や道具をつくりださなくちゃならない。こりゃなかなかすごいルールだねえ。

もっともこのルールのおかげで、その気になれば（そしてダイスがよければ）、キャラクターは戦車でもジェット機でもつくれるわけだ。銃器をつくるくらいはあたりまえ。だから吸血鬼に機関銃を持って立ち向かう、などという事態もありえるんだよ。

この『ナイトメア・ハンター』は、マスター側にとっても、なかなか変わったＲＰＧなんだ。たとえば現実では不合理なことが起きても、夢の中の世界だということなら、みな納得してしまうでしょ。だからマスターによる夢の世界の状況設定は、とても自由度が高いんだよ。

ゲームの基本が現代日本の設定だとしても、夢の中ではそれこそファンタジーやＳＦ世界をつくってもいいわけだ。だからこの『ナイトメア・ハンター』は、ある意味ではどの世界や時代の設定でもプレイ可能という、汎用ＲＰＧの世界なんだよ。

ただしゲームの自由度が高いということは、それだけマスターの仕事が大変だ、ということでもあるんだ。オリジナル・ワールドに凝りすぎると、とんでもないことになる場合が多いから、常識的なところでヤメておいたほうがいいよ。

夢のような冒険(?)

同じ夢ネタでも、話は『ナイトメア・ハンター』からずれるけどね。昔のとあるRPGでのできごとだよ。

●

そのRPGをやっていたグループは、ちょうど簡単なダンジョンシナリオを卒業したところだったんだ。となると今度はちょっとしたキャンペーンがやりたくなる。そこでそのグループのマスターは、一生懸命にワールドを設定して、オリジナル・シナリオをつくったんだ。

さて、その次の会合から、いよいよキャンペーンが開始された。魔法使いの館をおとずれたパーティは、そこで大変な秘密を聞かされる。この世界の終末が迫っているというんだ。

「なんだって。なぜ世界の終末が近いんだい？」

「侵略じゃよ。異世界からの侵略じゃ」

「どこから？　何が？」

「ここととは次元のちがう世界から、異種族が攻めこんでくるのじゃ」

「戦って勝てないのか？」

「この世界の武器では、まず刃がたたないじゃろう。残された方法はただひとつ、お前たちがその世界に行って、この次元への扉をあけることのできる〝水晶の鍵〟を奪ってくるのじゃ」

「簡単に言ってくれるなあ！」

「でも、しょうがないみたいだな。じゃあ行くとするか。どこから出発すればいいんだい？」

「そこの扉が、次元を越えるポイントになっておるぞ」

そう言われた一行は、その異次元とやらに踏みこんだんだ。そしてそれからが大変だった。まずは敵に勝てるだけの強さの武器を手に入れるのにひと苦労。3つのダンジョンをクリアして、やっと伝説の名剣を見つけたんだ。

そのあとは〝水晶の鍵〟についての情報集め。7人の賢者とやらを全部訪ねてまわり、情報を得るためにそれぞれの賢者の命じる冒険を終えたんだ。

そうこうしている間に、キャラクターは全員がかなりなレベルアップを果し、いよいよ鍵のある場所をつきとめた一行は、ついにその城に乗りこんだ。ところがその鍵の部屋には、なんと敵の総大将である皇帝が自ら登場だ。

「お、そうか。マスター、わかったよ。いよいよクライマックスだな！」

「ま、まあね」

「それじゃ鍵よりも、敵の皇帝を攻撃するぞ！」

しかし、パーティの予想に反して、皇帝と親衛兵は強かった。ロクに傷を与えることもできずに、全員はたちまち捕まってしまう。簡単な尋問を受けたあと、出陣前の血祭りとかいう理由で、死刑の判決を受けてしまった。

「お、おい。死刑になるなんて、話がちがうぞ！」

「だいじょうぶ、マスターのショウアップだよ。どうせどこかで助けが入るのさ」

ところが……、

「皇帝はきみたちの首をはねた。残念ながらきみたちは全員死亡。この冒険はここで終わりだ！」

「えっ！」

「お、おい、そりゃないぜ！」

「どうなってるんだ！」

しかしマスターは少しも騒がず……

「首をはねられた、と思った瞬間、きみたちは全員目をさました」

「目をさましたぁ？」

「するときみたちの前には、異次元に出発する前の、魔法使いの部屋がある。魔法使いは部屋の隅にいるようだ」

「なんなんだ、いったい？」

「魔法使いは『お目覚めかな』と言ってるよ」

「おい、それじゃさっき死刑になったのは、夢だったのか？」

「そうじゃ、それどころではない。お前たちの異次元での冒険は、すべて夢の中でのできごとだったのじゃ」

「うーむ、なぜだ？」

「わからんか、そのまま行っても異次元の皇帝には勝てん、ということが証明されたのじゃよ。まず別な世界に行かなくてはダメなのじゃ」

「そ、そんなこと先に言ってくれればいいじゃないか！」

「まあ、身体で覚えたほうが間違いないからのう。ともかく冒険前の身体に戻れたことを喜ぶがよい」

「冒険前、ということは、夢の中でのレベルアップは……」

「そんなもの、すべて夢じゃ！」

「おい、俺たちはダンジョンを10以上クリアしたんだぜ！　あの苦労はいったいなんだったんだ！」

「そんなことくらい、こんどの冒険に比べればカスのようなものじゃ。これから行く別の世界では、100ものダンジョンがお前たちを待っておる。レベルアップなどいくらでもできるわ！」

「うーむ、俺、抜けようかな……」

いい夢、悪い夢

しかし今回は夢の話をしようかな、と考えたときには、もうすこしスラスラと予定がたつかと思ったのだけど、調べてみると夢のネタで終わるお話というのは、あまり多くなかったんだよなあ。

冷静に考えてみると「じつは夢でした！」という結末で終わりにしてしまえば、どんな話を書いてもかまわない

ことになるからねえ。こういう「夢オチ」はたしかに楽だけど、あまりにも芸がない、と馬鹿にされてしまうよね。

ただし、小道具としてなら、夢はほんとうにあちこちに出てくるよ。たとえば英雄の出生伝説で、母親が夢をみただけで身ごもった、などという例は数多いし、何かを暗示する夢のおつげの話も、世界中の説話の中に山のようにあらわれるからね。

でも夢というのは、そういった役にたつ、いわば善の性質のものだけじゃないんだ。というより、もともと西洋やアラビアなどでは、夢というのはすこし悪魔的な要素をもっているものと、思われていたみたいだよ。だって夢は夢魔（ナイトメア・ハンターのものとはちょっと異なる）という魔物が引き起こすものだと思われていたからね。夢の中ではやはり邪悪なものが、底のほうでうごめいているのかな。

第104夜 ジースラの話

そんなわけで、完全な夢の中の話というわけじゃないけど、夢の悪魔性を大きく出した話を紹介しよう。

その昔のこと、アメリカはカリフォルニアに、クラーク・アシュトン・スミスという作家がいたんだ。彼は"クトゥルフ神話"の生みの親のハワード・フィリップ・ラヴクラフトや、"コナン"の作者のロバート・E・ハワードらと共に、20～30年代にかけて『ウィアード・テールズ』誌に作品を発表してた人気作家だ。

もともとが詩人であるためか、彼の作品は会話が少なく（まったくない作品もある！）、そのぶん描写がものすごく緻密なんだよ。作品の内容は幻想的かつ、たい廃的なムードに満ちている。そんな彼の人気作品であるゾシーク・シリーズの中から、ボクの目にとまったのが『ジースラ』という話だったんだ。

●

ゾシーク大陸のシンコール地方の、貧しい山羊飼いだったジースラは、ある日山羊を放牧しているうちに、真新しい地割れをみつけた。ジースラが興味をもって、その穴の中に入っていくと、やがて別な世界と思われる谷間の庭園に出たんだ。

お腹がすいたジースラは、そこの庭園に実っている、血のような色をした果物をかじった。と、そのとき巨大な番兵があらわれた。どうやらここは大地の主神ササイドンの庭園らしい。

驚いたジースラは、急いで穴の中に飛びこんで逃げ出した。だがササイドンは、自らの庭園を荒らした者を、ただで逃すような神ではなかった。ある者は忘却を、ある者は狂気を与えられる中で、ジースラが受けた呪いは、輪廻転生をしてきた自分の前世の記憶を取り戻すことだった。ジースラは山羊飼いの記憶を失い、そのかわりにカリーツ王国のアメロ王の記憶をもち、失われた自分の王国を探し始めたんだ。

やがて1年ほどの放浪の後に、彼はついにカリーツ王国を見つけた。だがそこは疫病により滅び、重病で見捨てられた人々しか住まぬ廃墟となっていた。失望するジースラの耳に、ササイドンの使者がささやく。

「汝の魂をササイドンに捧げれば、カリーツに元の繁栄を与え、汝をアメロ王としてやろう。ただしこの魔術は、汝が王位への興味を失えば消滅する」

もちろんジースラことアメロ王は、この取り引きを承知したんだ。彼は過去のカリーツに送られ、そこで若きアメロ王として統治を開始した。

こうしてカリーツ王国の繁栄は続いたが、やがてアメロ王は政治に倦んできた。そして王国が衰えるにつれて、蛮族の侵入が起こり、国内に疫病がまん延した。王はますます政治に疲れ、やがて王国の統治に飽きてきたんだ。

こうして王の倦怠が最高に達したころに、ひとりの山羊飼いがあらわれ、アメロ王に笛を吹いて聞かせた。王はこの笛を聞き、不思議と別な生活のことを思いだすようになった。山羊を飼い、なんの苦労もなかったころのことを。

「国王陛下はもともと別の世界では、山羊を飼ってお暮しでした。いまからでもそのような生活に入れます」

こういう山羊飼いのささやき声を聞いたアメロ王は、ついにカリーツの宮殿を逃げ出すことにした……。

そこでジースラは夢からさめた。彼の前には荒廃したカリーツの宮殿があり、すべてのたたずまいは、元のままだった。

●

うーむ、どうもボクの腕では、ヘタな要約しか書けないなあ。でもスミスの文章はちょっとまねできないよ。

このジースラの話は、夢と現実の世界が二重に写しだされた上に、悪魔的な魂の売買の話が入った、なかなかに不気味な作品なんだ。ボクが読んだ悪夢の話の中では、かなりの傑作だと思うよ。

「ページを増やせ！」っていうハガキがたくさんきてるぞ。うれしいこと言ってくれるねえ!! ほんとに毎月2ページではおさまりきれなくて、紹介できない人たちにはひたすらごめん。増ページをめざして、これからもお便り頼むぞーっ!!

送り先 〒102 千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F コンプティーク編集部 RPG-FAN-CLUB係

▲東京都／OZ
※最近タイトルイラストめあてに描いてる人が多い。ビシバシ頼んます

勝手に集まっちゃったクレリック特集!?

くるだろうなぁ、とは思ってたんで、わざわざ募集もしなかったのさ。しかし、まともなクレリックを描いてきたのがほとんどいない。メイスも使わず素手で相手を殴り倒す凶暴な僧侶ばっかで、うっかりけがもできないぜ！

▲大阪府／ワムウ
※武闘派の僧侶ってパターンはわりと多かったけど、こんな凶悪ヅラはあんただけ！

▲熊本県／およたま
※わかってるじゃないか。さすが受験生！ 試験のほうもがんばってくれよなーっ！

▲長野県／小鳥さん
※女の子からの投稿だぞーっ!! うるうる、でも字が読めない。変体少女文字なんだもん

▲福島県／賦請霧&B.マスター
※常連ふたりの合作である。合作のほうはボツってばかりだったけど、ついに載ったぞ。神のおぼし召しじゃ!?

みんなで勝手に特集候補だい!!

▲愛知県／高橋嚢
※女性読者はたしかに欲しい。だが越えてはならない一線もあるぞ

▲北海道／新星☆パワーボム
※そう、こういうまっとうにカワイイ路線が個人的には好みだ

▲東京都／あるがーな
※種族別ではドワーフのほか、エルフなんかも人気が高かったね

▲広島県／天照皦
※武闘派＆肉体派特集なんてやってもいいのかなあ？

みなさん、こういう企画はお好きですねえ。人それぞれ思い入れの深いものってあるようで、どのハガキも捨てがたい。今後もテーマを取り上げて、特集で紹介していこうと思うので、「こんな特集をやろう」っていうのがあったら、どんどん送ってくれよなーっ!!

わたくしの主張っ

神奈川／やまとかえで

今ＲＰＧをやってる方々のほとんどが、自分のＰＣの細かい設定も決めずに、敵を倒して宝探して……なんてことをしてると思いますが、我々はＰＣの出身、家族、冒険者になるまでの過去から性格まですべて決めて演じております。結果、多少学芸会にはなりますが、人生が２人分、３人分楽しめるのです。私から見ればレベルＵＰや宝探しよりも、人間関係、ＰＣの生き方なんかを追求したほうがはるかにおもしろいと思うのですが。(とくにパーティ内での恋愛は非常にオモシロイっ!! と思うのは、やはり女子高生だからでせうか……) 皆さん、どう思われますか？

※「私の主張」第一号は女の子なのさ。おもしろいのがあれば、また載せるよ。300文字程度でキミも主張してみよう

RPG☆フリースペース

カリスマ論争が続いているが、書いてくる全員の解釈が異なる状態なので紹介しきれない。「オークに人間の美醜が通用するか？」という鋭い指摘もあるが、人間相手の場合はやっぱり容姿が多少影響するのではないか、というのがおおかたの傾向。キミの意見はどうかな。

▲熊本県／およたま
※発散したい気持ちはわかる。でもお願いだから勉強して！

▲東京都／かずみ
※テーブルトークＲＰＧがやりたくてうるうるしてるそーです

▲京都府／N. E. A. 草薙剣
※かわいい絵で、スプラッタネタなんかするんじゃなーい

▲宮崎県／GALVARD
※『クトゥルフ』人気集中！イラスト特集やろーかあ♡

▲三重県／山下幸紀
※そりゃま、タコ使いがいてもいいけどさ…

モンスター百物語

その16

稲生の物怪の巻

イラストと文
大野真実

寛延二年(1749)、備後の国(広島県)三次に住む数え年十六の稲生平太郎少年が肝だめしに百物語のあとに比熊山に登り、そこの古墓にしるしの札を結びつけ帰ってくるということを行なった。その時は何事もなくすんだのだが、「百物語をすれば怪現れる」の言葉どおり、七月に入ると稲生家の屋敷では次々と奇怪な事件がおこりはじめた……。

「稲生物怪録」はこの怪事を記録した妖怪譚であるが、ここに登場する化物たちがすごい。つけもの石に指のような足と目のついた怪であるとか、ギクギク動く曲尺手の怪、頭から赤ん坊の出る怪など、他に類を見ない化物たちが夜ごと現れては平太郎を驚かそうと試みる。しかし彼は少しも動ずることなく立ち挑み、三十日目には彼の最も苦手とするミミズが煮こぼれる怪にも耐えてみせ、七月晦日ついにこれらの化物の頭である魔王と対面する。魔王は彼の剛胆さに感服し、平太郎に一生の加護を約束してこの屋敷を去っていくのであった。

〈参考文献〉　『新修平田篤胤全集』第９巻
平田篤胤全集刊行会編／名著出版

まいど、おおきに。㊎だっせ。今月はごらんのとーり、2本も力作マップが届きまして、うれしーかぎりでありまんねん。もーすぐ春も来ることやし、みんな、がんばってなあ。キミたちから送られてくる㊢・㊙・㊞・㊡・㊛情報は厳正な（笑）審査のうえこのページに発表され、しかも採用された人は「大江戸情報網」の町人（あるいは侍、代官などなど）になれるとゆーウルトラおいしいお話でっせ。もっちろん、プレゼントなんぞも、もらえるらしい（くわしくは、P.139を参照のこと）。いつのまにか姿を消した常連も何人かいるけど、どないしたんやろ。早く元気なお便りをちょーだい。㊎は待ってまっせ！

秘技!㊢情報

スタークルーザー

PC8801シリーズ

東京都品川区　仁志田竜司

地上の敵をカンタンに殺す方法を見つけました。武器はレーザータイプで連射できるものを使います。

まず敵にできるだけ接近して、シフトキーを押しながら4と6のキーで自分をゆさぶりつつ連射します。すると、敵は動けないうえに弾もでない、という悲惨な状態におちいり、ただヤラレるのを待つばかりの身になってしまいます。複数の敵がいる場合は、レーダーに1ぴきだけ出すようにするといいでしょう。このワザ、最後の1ぴきやボス格のキャラに対して、サイコーに使えます。

㊎　名づけて「金縛り攻撃」ってか。ボス格のキャラに苦戦していた人にはなかなかオイシイ技だね。

カオス・エンジェルズ

PC8801シリーズ

兵庫県神戸市　呂太公

無敵の8回連続攻撃ワザの報告です。

1．まず細身の剣を用意し、バブリースライムを倒して特殊能力を奪います。
2．つぎに2階へ行ってハーピーを倒し、バブリースライムの能力を使って分裂してから、ハーピーの能力を奪います。
3．あとは、ひとりに戻る前に敵と戦い、ハーピーの特殊能力を使うだけ。カエルの像を利用すれば、固定キャラや最後のボスにも使えます。最高レベルなら、最後の敵だってアッという間に倒せます。

㊎　うーん、こーゆー組み合せ技ってのも、けっこうスゴイものがあるね。さっそく使ってみよう。

マイト アンド マジック

PC9801シリーズ

新潟県長岡市　田崎吉紀

アイテムの増殖法を見つけました！
1．ハイアリングに、増やしたいアイテムを持たせてセーブする。
2．アイテムを取り返して、ハイアリングをクビにする。
3．ここでもう1度セーブし、さきほどのハイアリングをやとって装備を見ると、なんと前のアイテムを持っている！

この要領で、高いアイテムを増やして売れば、たちまち億万長者だ！

㊎　なるほど、アイテムが複製できる便利なワザだ。いいアイテムが手に入ったら、みんなで試してみよう。

ミュール

PC8801シリーズ

埼玉県幸手市　用下雅人

11月号で、他人の土地を売る技が紹介されていましたね。ボクの報告は、その後、さらに金を65000くらいまで増やす方法です。2～4人でやる技ですが、とりあえずふたりでやってるものと想定して、説明しましょう。
1．まず、Aがコンピュータか他人の土地を売り、つぎのターンで売りに出されたら、AはBの持ち金より50ほど少ない金額に土地の値段を設定します。
2．Bはその土地を買いに行き、上のボタンを押していると、Bの金額より多く進めます。
3．ふつうなら、ここでBはマイナスになるはずだけど、土地を買うと65536（土地を買った値段－土地を買う前の金額）になります。4人でうまくやれば、240000も夢ではありません！

ただし、お金が少ないとできない場合があるので、1000ドルくらいのときにやるのがイチバン。また、65536をすぎると、0になるので注意。

このワザ、最後にふだんは見られな

いメッセージが出るよ。

㊔ 11月号の土地ころがし技のその後である。みんな、金をもうけるためには手段を選ばないらしい。用下、そなたもワルじゃのう。

突撃！㊧笑情報

ファンタジーⅢ

PC9801シリーズ

愛知県岩倉市　中島芳隆

旅に出て１回でも魔法を使って帰ってくると、宿屋で１ポイントMPが上がるという、とんでもないキャラをつくってしまいました。「D. S.」という名のキャラで、とにかく刻々とMPが増えるから、すごいのなんの。おまけに強いのだ！

ただ……偶然できたキャラなので、つくり方がわからない。くそ！　原因さえわかれば最高のワザなのに～！

と、いうワケで、㊧情報だね、コレは……。

㊔ あったりめーだろ！　つくり方がわかんなくっちゃ、裏技とは言えないじゃないか。期待して読んでたのに…最後にコケさせてくれて、アリガト。

維新の嵐

新潟県長岡市　田崎吉紀

ボクの、なさけないバカ話を聞いてください。「秋葉原vs四谷」の対決に感動したボクは、弟をさそい、「ボク＝近藤」「弟＝高杉」でプレイしました。そして土方、中川宮と心服させ、尾張で徳川義勝を説得した、その直後。ライフ０の近藤の前に、「日本男児の面汚しめ！」と、武士が斬りかかってきたのです。70余名の同志たちは、冷たく近藤を見放し、わずか10日ほどで、近藤はお星さまになってしまいましたとさ。合掌。

㊔ うむむ、なんとなさけない近藤だろう。まさに、日本男児の面汚しだ。本物の近藤が、草葉のカゲで泣いているぞ。

仰天！㊧驚情報

ミスタープロ野球

PC8801シリーズ

大阪府枚方市　張飛翼徳

けっこう遊べるバグ技の報告だぞ。

１．まずは、とにかく球団をつくる。どんなものでもいいからね。

２．ドライブ１にデータディスクを入れ、ドライブ２に空のディスクを入れる。

３．フォーマットしてる途中で、データディスクと１の球団を入れたディスクを入れかえる。

４．あとは、ふつうに遊ぶだけ。試合はバグでかなりよい状態になってるので、やりやすいよ。

やればやるほどバグってくるぞ。けっこう、おもしろいと思う。

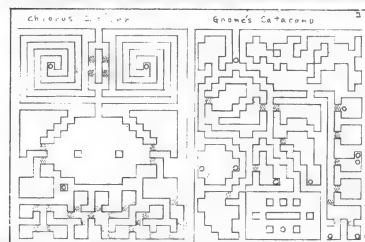
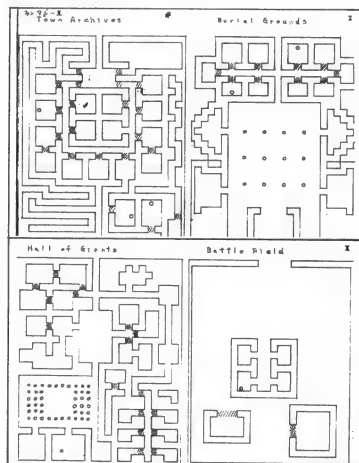
㊔ いやあ、ひさびさの野球ゲームのバグ技報告でしたね。わざわざバグらせて楽しむってのも、やっぱ一種のヘンタイ行為かもしれない……。

突撃！㊧勝情報

ファンタジーⅢ

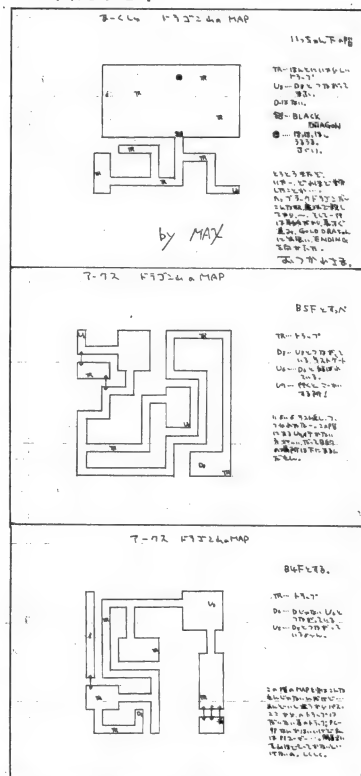
全機種

兵庫県神戸市　森木一高

『ファンタジーⅢ』のマップをつくりました。まだ何か所かあるけど、とりあえず６枚送ります。

㊔ と、ゆーワケで町人の森木から、マップと、『マスター　オブ　モンスターズ』のクラス・アップ表が送られてきた。がんばってるなあ、エライぞ！

アークス

茨城県下館市　MAX

病みつきになるからと医者に止められてるのに、またやってしまったマップつくり。今回は『アークス』のドラゴン山だっせ！

㊔ 森木に続いて、MAXから『アークス』のマップが到着！　ヒントとゆーか、アドバイスまで添えてくれて、アリガト。㊔もウレシイぞ！

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F コンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

ケイ　キャーッ！　なんで？　どうして？
クロ　あいつは何を騒いでおるんじゃ？
㊗　彼女はたぐいまれなドジですから。
クロ　ケイちゃん、どうした？
ケイ　どうしてもイベントが起きないって質問なんですけど、ハガキのとおりにやっても、イベントが起きちゃうんです。
クロ　どら、どら、なんのゲームだい。ふむふむ、あっ！　こりゃ、だめだよ。絶対にこいつはイベントが起こらないよ！
ケイ　なぜですか？
クロ　コピー版でやってるからさ。
ケイ　ちぇっ！　確認に苦労したのに。
クロ　まったく！　自分で遊びたいゲームくらい、ちゃんと買いなさい！　コピー版では正常に動かないぞ。制作者が苦労したものを不正な手段で手に入れるなんて、許せん！

読者のみなさまへ

ゲームソフトは必ず買って遊んでください。コピーは法律違反です。ゲームの制作者が苦労してつくったものを盗んでいることになりますよ。コピーするひとたちが絶えないから、ソフトの価格も上がるのです。なお、最近マニュアルに書いてあることを質問してくる八ガキが増えていますが、マニュアルなしでは解けないようにしてあるのはコピー対策ですので、一切お答えできません。クロ、ケイ、㊗

リバイバー

●初めまして、クロ先生。ボクは『**リバイバー**』で悩む受験生です。ぜひ、主神アーディスのいる場所を教えてください。ハリザードのカギでどこかの洞窟に入ったのはいいのですが、どこをどう歩いても、アーディスに会えません。よく拾うメモには一部しか道のりが書いてありません。このメモは上の部分がちぎれているらしく、すべての道のりを示していないのです。このちぎれた上の部分がないと、アーディスには会えない気がするのです。もし、そうなら、そのメモのある場所を教えてください。お願いします。

＜東京都江戸川区・石橋孝男＞

●そう、そのとおり、メモを見て、そのとおりに歩かなければ、アーディスには会えないんだよ。では、道のりを示すメモの上のほうがどこにあるかだが、これは最初のアマリシアの城に落ちているのだ。お城なども行ったら、まっすぐに王座に行くのではなく、すみからすみまで調べてみよう。さーて、もうひと息だよ。がんばれ！　ゲームも受験もね。

カオスエンジェルズ

●ひさしぶりにゲームをしようと思い、『**カオスエンジェルズ**』を始めたんですが、1階の奥の扉が開きません。壁の落書きどおり、扉をけとばしましたが、開きません。しかたなく2階を探索中なんですが、気になってしかたがありません。ちなみにレベルは6で青竜刀とレザーアーマーを装備しています。魔法はSONIC、EXIT、HEALの3種類です。どうか、教えてください。

＜埼玉県大宮市・ゲッペルン＞

●扉をけとばせ！　なんて書いてあったかな？　扉をけとばしてだめなら、壁をけとばしてみちゃ、いかがかね？　なに？　まわりの壁もけとばしたけど、だめだったって？　キミはマップを書いているかい？　このゲームではマップが大切だよ。2階から3階に行くにも欠かせない。さて、マップを書いてみれば、入れない部屋の位置が見えてきたよね？　さて、そうしたら、裏からけっとばしてみよう。すると…。それでは、さあ、部屋に入ってみよう！

　イラスト／中野　豪

王子ビンビン物語

●『王子ビンビン物語』についてお聞きしたいことがあります。それは、「ゼンダイの町」の城のことです。入ると壁に仕掛けがあるのですが、持っているだけの道具を使用しても、どうにもなりません。なんという道具を使用したらいいのでしょうか？　現在持っているものはドラゴンスゲーヤー、アイスソード、アリスの鏡、ダイヤ、モーゼの十戒、サファイヤ、保証書、とびうおの羽、通薬、眠りりんご、水ぐも、マサムネ、かわくぼれいのよろい、ジェラルミンの盾です。よろしく。なおレベルは28です。

＜山口県光市・久継善行＞

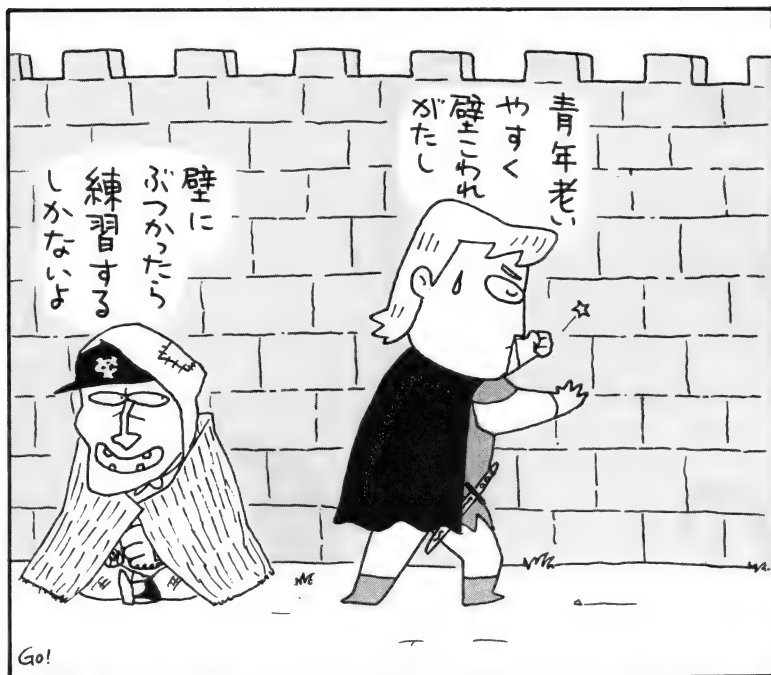
●あの壁は、仕掛けなんぞ無視して、力でぶっこわすしかないのじゃよ。それにしても道具が必要じゃのう。ホヤマの町で武器の店へ行こう。武器としても使えるが、いかにも壁をぶっこわすのにふさわしいものが売っておるよ。それを持って、あの壁の前に立ち、使えば、ほら、壁がこわれただろ？

スナッチャー

●ボクはただいま『スナッチャー』をプレイ中です。主人公ギリアンの別れた妻ジェミーに連絡をとりたいのですが、電話番号がわかりません。どこかにメモでもしてると思うんですが、いったいギリアンはどこに書いておいているのでしょうか？

＜群馬県前橋市・典やっこ＞

●ジェミーのことは、ジェミーに聞きましょう！　なに？　ジェミーをつかまえられれば、だれも苦労しないって？　いやいや、ギリアンの部屋を見まわしてごらんなさい。ほーら、ジェミーがいたでしょ？　ポスターではあるけどさ。よく調べてみれば…、ね？　わかったでしょ。

●『スナッチャー』なんですけど、えーん、エイリアン・パブの「アウターヘブン」に入れないよー。「ジェイ・ディヴィジョン」って店で、仮装用マスクを買ってこいと言われたけど、そんな店、どこにあるの？　場所がわかんないよ。だれかに聞けばいいの？

＜千葉県市原市・木村重成＞

●お店をお探しのときは、ハローダイヤルへお電話ください。ん？　時代がちがう？　「この NTT の回し者！」あーん、石をぶつけないでえ！　ごめん、ごめん、マジメに答えまーす。広告を探しましょう。ううん、今度は冗談じゃないよ。マジ。ほら、ナポレオンと会った場所を思い出して。あそこに広告塔があったのに、気がつかなかったかしら？　つぎつぎといろいろな広告が流れてたでしょ？　ヤクザ映画や車のCMなどね。じーっと見てれば、キミがお探しの店も…。広告で電話番号を見つければ、もう、こっちのもんさ！

●こんちにわ、初めてたよりいたします。お聞きしたいのは、『スナッチャー』のことです。タレコミ屋のナポレオンに会いたいのですが、連絡先がわかりません。どうすれば、わかるのでしょうか？　教えてください。

＜神奈川県横浜市・ノリピー＞

●メモ魔のジャンのことだもん。必ずどこかにてがかりを残しているはずよね。しかし、さーて、どこにあるんだろうねえ？　ハリーは知らないかな？　ジャンカー本部のメカニック・ルームに行ってみましょ。なに？　悲しみのあまり、酔いつぶれていて、話にならない？　そうねえ、じゃあ、そのあたりを調べてみては、どうかしら？　ハリーが飲んでるお酒は何かな？　おやー、この銘柄は…。

●『スナッチャー』のことなんですが、どうしても、わからないので、教えてください。ジャン・ジャック・ギブソンの家にどうにか入れてもらって、パソコンを見つけて動かしてみたんだけど、パスワードが見つかりません。まだ、なにか見落としているのでしょうか？　持ち物は紙切れ、チェスのコマ、ディスク、カギです。どうか、よろしくお願いします。

＜静岡県伊東市・千ちゃん＞

●ありゃー、ちょっと、難しいわよね。紙切れを見てごらんなさい。ほら、「家を捜せ！」と書いてあるわよね。あれがパスワードを指してるの。単に家に行けというだけのヒントじゃなかったのだ。えっ？　なに？　パスワードは１文字だから、「イエ」なんて入らない。うんにゃ、まず、英語に訳してちょうだい。そして、その言葉をキーボード上で捜してみて。ほら、あったでしょ？

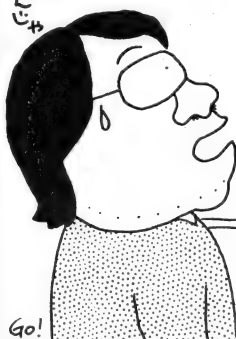
リップスティック・アドベンチャー

●クロ先生、助けてください！　『リップスティック・アドベンチャー』で、ハジメから行き詰まってしまったんです。嵐山の家に行き、話を聞き、書斎も調べたし、メイドたちからも話を聞いたのに、そして防犯会社も行ったのに、なんのてがかりも浮かび上がりません。どうしたらいいんでしょうか？　持ち物は写真だけです。よろしく、お願いします。

＜福岡県福岡市・博多丸＞

●キミキミ、現場をよく調べなくっちゃあ、あかんぞね。１度見たものも、動かしたり、いじったりしてから、再び、調べればわかることも出てくるぞ。メイドたちからも、しつこく話を聞きたまえ。きっと、現場からなにかだいじなてがかりが見つかるぞ。

●クロ先生、初めておたよりします。実は先日初めてのAVG『リップスティック・アドベンチャー』をやり始めたのですが、嵐山家の書斎で万年筆を見つけたきり、進展がないのです。京子さんのところへ行っても、確か行ったことがあるというだけなのです。ここから先へ進めないので、夜もおちおち眠れません。クロ先生、どうかよろしくお願いします。持ち物は写真、万年筆です。

＜東京都太田区・鈴木洋之＞

●そうか、キミはAVG初心者なのか。それでは、最初からつまずいてもしかたないね。まず、会話はしつこく。メイドたちとは何度も話して、話に変化が起きたら、また別の人間と話してみることだ。それから、「考える」コマンドがあるゲームでは、これがキーポイントになることが多い。いろいろ情報が集まったら、事務所へ戻り、すべてについて、よく考えてみたまえ。ここはそんなに難しくないからね。いま書いたポイントに気をつけて、やっていけば、すぐに京子さんはホテルのことを思いだしてくれるはずだよ。

●『リップスティック・アドベンチャー』のことで聞きたいのですが。ボクはいったいどうしたらよいのか、わかりません。お助けください！　かわいい、かわいい音美ちゃんがさらわれてしまいました。事務所に写真が１枚届いて、どうやらだれかに監禁されているらしいんですが、見つかりません。嵐山が関係あると思うんだけど、留守です。せめてメイドたちに話を聞こうとしても、静香さんがドアを開けてくれません。どうしたらいいでしょう？

＜北海道札幌市・丘っぴー＞

●写真だけを届けてくる誘拐犯はいないんじゃないかね？　たいがいはメッセージがあるはずだよ。そうだろ？　ということは、そう、もう１度写真をよーく、よく、調べ直してみたまえ。

●『リップスティック・アドベンチャー』がわかりまへんねん。奥田の名前が浮かび上がったのはええんやけど、ジョージから返事が来まへんのや。音美に留守を頼みまして、あっちゃこっちゃ、調べましたのやけど、戻っても返事が来てまへん。どないしたら、ええねんやろ？　センセ、教えてもらえまへんか？

＜大阪府堺市・定吉八番＞

●そりゃ、なんぎやなー。ただ歩きまわっとっても、だめやねん。あんさん、なんども行ったところでは、つい安心しとって、まわり調べてまへんのやろ？　行き詰まったら、すでに行ったところでも、よう、確かめなあ、あかんで。事務所の前で調べたりすると、これがまた、おもろい。せっかく遊ぶんやから、しつこく、なんでもやってみなはれや。あーあ、慣れん関西弁つこてたら、つかれてしもた。

1月号の『D&D®』のリバースの呪文について、相沢薫平くんと藤井洋之くんから「マジックユーザーとエルフの呪文は、リバースで覚えなくてはダメだよ」とご指摘いただきました。どうもありがとう。ボクもどこかに書いてあったと思ったんだけど、まさかルールの扉に書いてあったとはね！

それからルーンクエストの上級ルールについての質問だけど、アヴァロン・ヒル版にあって日本版にないのは、主にオリジナルワールドのグローランサの部分なんだ。でもくわしい内容は、ちょっとこのスペースでは答えられないから、発売されるのを待ってくださいな。

●『D&D®』のクレリックの魔法について質問があります。片目のエルフとか、顔に古傷がある戦士がよくいますよね？　そういうキャラクターに治療の最強呪文「キュアオール」や蘇生の呪文「レイズデッドフリー」をかけると傷が消え、健康な体になるのでしょうか？

もうひとつ、「キュアオール」で治療したキャラクターのHPの上限が6以下でダイスの目が6だったら、そのキャラクターは死にますか？　なんかとんでもない質問ばかりですいません。

＜埼玉県大宮市・Sarp＞

●うーむ、片目のエルフねえ？　キュアオールをかけたときは、何を治癒するのか選択するわけだから、クレリックが「つぶれた目をなおす」と宣言すれば、目がなおるんじゃないかな。

でも、レイズデッドフリーは、死ぬ前の状態に戻るわけだから、最後の戦闘で目を失ったのではないかぎり、エルフくんの視力は戻らないと思うよ。

キュアオールをかけて治療すると、キャラクターの正常なHPからID6ぶんだけマイナスしたものが、新しいHPになるから、5HP以下のキャラクターは死ぬ可能性があるのか。

うーむ、まあそういう考えもできるけど、そんな状態でほんとにキャラクターを殺したら、ヒンシュクを買うよ、と答えておこう。

●親愛なるクロ先生、『D&D®』について質問があります。「ジャイアントストレングスガードル」を身に着けると、8HDのモンスターと同じ命中率になり、武器のダメージを2倍にできます。が、キャラクターのレベルが上でもその命中率なのですか？　また、武器のダメージは2倍にできますか？

〈茨城県筑波市　生稲晃子命♡　はがよしのり〉

●ようするにガードルを使用しているキャラクターの本来の命中率が、ヒルジャイアントの命中率よりもよくなったら…という質問だね。

うーむ、ガードルの効果を受けているのなら、キャラクターの能力にかかわらず、やっぱり8HDのままでしょうね。そのかわり武器のダメージが2倍になるんだから、これはどちらを取るか、の選択じゃないかな。

●初めまして、クロ先生。質問が3つあります。

①『T&T』の速度で、完全な明るさ・荷物なしで全力疾走すると、速度×9m×3＝10秒間に進む距離となりますね。計算するとドーピング的速さになりますが、GMの裁量で変えていいのでしょうか？

②『D&D®』、『T&T』などで、同じDEX値のふたりが同時攻撃で、「サイレンス」「デススペル」などの呪文をかけあうと、両方死んだり、だまったりと相討ちになるのですか？

③最後に、もしパーティ全滅が目に見えているとき、広域破壊魔法――「ファイアボール」「アイスストーム」などで、仲間を犠牲にしてでも敵を倒すというのはカオティックな行為ですか？

＜福岡県北九州市・小田　隆＞

●①計算してみたら、全力疾走の速度はちょっと早いようだね。これはマスターが調整していいと思うよ。

②DEXで行動の順位を決めるシステムの場合は、DEXが同じなら同時ということになるなあ。とくにルールがない限り、相討ちでしょうね。

③マスターの解釈しだいでしょう。でも全滅が見えている場合なら、誉められはしないけど、カオティックとばかりは言いきれないでしょうね。

●『D&D®』で質問があります。ボツにしないでお答えくださいませ。

①魔法の効果を永久化する「パーマネンス」の呪文で、マジックアイテムの「ウィザードリースタッフ」、「エネルギードレインスォード」、「インテリジェンススォード」のエキストラダメージを永久化することはできますか？

②ジャイアント用シールド（AC-2）はだれでも使用できるそうですが、ハーフリングも使用できるのですか？

③アイテムのリングを足の指につけることはできますか？

＜東京都東村山市・水谷元昭＞

●①マスターの裁量の範囲かもしれないけど、ふつうはできないだろうね。

②ボクの考えでは、使えないと思うよ。

③足の指にリングをはめたら、ふつうは痛くて歩けないでしょう。

送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係

『D&D®』、その他に関する質問の答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

リーダーズ チャレンジ#1

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

第4回ロボクラッシュ大会も無事に終了、の予定だったんだけどねえ。じつは大きなトラブルが発生。なんとCORD認定のパーツカタログにミスプリントがあり、エンジンの重量と燃費が入れ替わってしまったんだ。事務局もこれには頭を痛めたけど、結局はまちがえた人の救済のために、もうひとつ別のトーナメントをやることにしたんだ。ふう、やれやれ！

決戦、ライトセーバー対ハルバード！

まず最初に、ファンの皆様にお断わりとおわびをしておかなくてはならない。というのは今大会は、カタログの誤りのため、やむなく分割開催となったのだ。最初にとりあげるのは、ミスのデータではなく、本来のデータでつくられたマシーンによるトーナメントである。誤ったデータを使って設計されたマシーンによる大会は、後のページで解説することにしよう。

さて、年も改まった1月6日、真夏のブラジルはリオ・デ・ジャネイロのマラカナン・スタジアム。いよいよ待ちに待った、第4回ロボクラッシュ地球大会の決勝だ。

暮れのエントリー受け付けの時点で、カタログのミスプリが発見されたときは、CORDの関係者全員が青くなった。しかし大会分割開催の決定が下されてからあとの日程は、順調に消化されていった。そして決勝に残ったのは、ナイトとケンタウロスが1台ずつ。ナイトはDC−55型、オーナー青木匡史、パイロットハリーの乗る「ザンジバル」である。一方のケンタウロスはオーナー清水教康、パイロットZの乗る「セントール1号」だ。

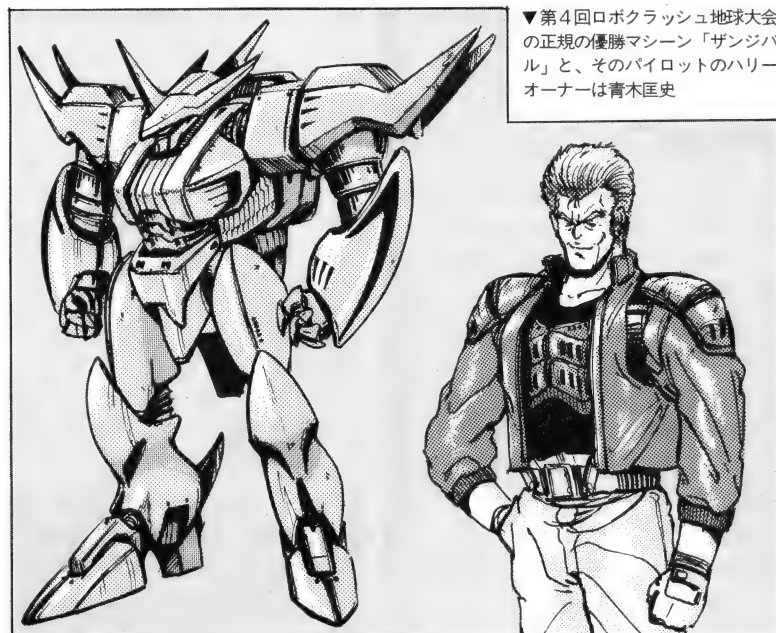
「ザンジバル」の武装はライトセーバーだけ、いっぽうの「セントールI号」のほうは、改良されたハルバードIIのみと、どちらも思いきった装備である。となれば、中距離と長距離の間でのもみあいになり、敵を自分の距離で捕えたほうが勝利を握るだろう。

おなじみの転送位置では、幸運の女神は「セントールI号」にほほえんだ。遠距離なのだ。だが「ザンジバル」は敵の攻撃をかいくぐり、うまく自分の距離に入る。と、そのとき「セントールI号」がとつぜん一歩後退し、ハルバードの鋭い一撃を浴びせた。頭に命中、コンピュータの機能低下！

5、6分には「ザンジバル」も敵のボディと足に一撃を浴びせるが、ケンタウロス型にとってはかすり傷だ。「セントールI号」は6、7分と連続して、敵の腕に2発命中させ、「ザンジバル」の攻撃力を低下させる。〝黒い疾風〟の名に恥じない攻撃だった。

だがこの戦況は10分に一変する。思いきった「ザンジバル」の一撃が「セントールI号」の足に大きなダメージを与えたのだ。スピードが半分以下に落ちた「セントールI号」は、ハルバードの距離に入ることができない。後退して間隔をあけても、速度に勝る「ザンジバル」にすぐに詰め寄られてしまうのだ。

それでも「セントールI号」は、しばらく必死にがんばった。「ザンジバル」も大きなダメージを受けているので、連続攻撃をしかけるのだが、なかなか命中しない。だが17分には、ついに「ザンジバル」の攻撃が頭に、さらに19

▼第4回ロボクラッシュ地球大会の正規の優勝マシーン「ザンジバル」と、そのパイロットのハリー。オーナーは青木匡史

◀ザンジバルのライトセーバーがセントールⅠ号の移動システムを直撃!

分には腕に命中する。

そして22分、再度の腕にうけたダメージにより「セントールⅠ号」は、ほとんどスクラップ同然となって地上に崩れ落ちた。「ザンジバル」の逆転優勝だ!

この試合は、第4回ロボクラッシュの最後を飾るにふさわしい、激しく、そしてスリリングな決勝戦だった。

解説のタニー氏:いやはや、「ザンジバル」のみごとな逆転勝利でしたね。しかし「セントールⅠ号」にとっては、おしい試合でした。「ザンジバル」の足を狙った攻撃が命中しなかったか、もっと軽いダメージだったら、たぶん勝っていたでしょうからねえ。それに足に損害を受けても、なんでもいいから中距離用の武器を持ってたら、だいぶ話はちがったと思いますよ。

ブラックCORD会長:大会で混乱が起きて申しわけない。しかし決勝戦は、なかなか見ごたえのある試合だった。

予選の経過と結果

今回の大会参加者は、カタログのミスによる混乱も影響してか、前回よりやや減少した。総合計で10542台。そのうち5433台は、以前の資料によりカタログのミスを訂正してエントリーしてきた。また残りの5109台は、カタログの数値どおりにマシーンを設計してのエントリーだった。

幸いなことに、このふたつのグループの数がほぼ半々なので、今大会はそれぞれのグループを別にして予選を行い、決勝は64人のトーナメントを2回行うことにした。

予選の方式はどちらのグループも同じで、前回までとほぼ共通である。第1次バトルロイヤルは各20台で行われ、上位2台が2次に進出した。そして2次ロイヤルの勝者が、決勝トーナメントに進出した。また撃破数でも数人が選ばれて、決勝トーナメントに進出している。

チューンナップ認可

このたびCORDは、多くの参加者からの希望をいれて、近いうちにロボクラッシュ用のマシーンのカスタムメイド化のための、チューンナップ・ショップを認可すると発表した。しかしこれは無制限の改造を許可するものではないので、チューンナップの幅に関するレギュレーションを作成しなくてはならない。だがこの作業は現在のところ難航中であり、はたして次の第6回大会に間にあうかどうかは、非常に微妙なところである。

どうなる、中古市場?

チューンナップのほうは認可されそうだが、以前から噂が流れていた中古市場については、現在のところなにも決まってないようだ。信頼できる筋によると、CORD内部でも「中古市場のパーツは、安全性が保証できないので危険だ」とする声と、「参加者はその危険を承知で買うのだからかまわないだろう」という意見があり、内部の対立が深まっているようである。どうやらこの様子では、パーツの中古市場の開設は、しばらく先になるようだ。

ミサイルが大量入荷!

いま秋葉原では、ロボクラッシュ用品のブラックマーケットに、辺境のロボバトルで使われている、カーヴェー社の小型ミサイルが大量に出回っている。これは軍用よりは小型だが、かなりの威力を持つタイプで、なんでもマグネティックボムやラストウェポンを生産していたコムリン社が倒産したため、その代わりの輸入品らしい。CORDの上層部はこのことを知らないのか、まだ対策をうっていないようである。つぎの大会はミサイルが乱れ飛ぶのだろうか?

正規大会トーナメント進出者

こちらは本来のデータ、すなわち1月号のデータの燃費と重量を逆にして計算した参加者のグループ。ペンネー

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	29	青木匡史	ハリー	ザンジバル	DC-55	D04001
2	41	清水教康	Z	セントールI号	C-154	D04101
3	8	松田考一	Choco Chip	Cookies	XL-66	D04201
3	50	三小田荒樹	BIOS	天帝	C-154	D04202
5	16	島崎達夫	マクシミリアン・ジーナス	VF-1A	DC-60	D04301
5	19	川島　享	ミック	ブラッディー・クロウ	A-161	D04302
5	37	山倉　哲	シン・マツナガ	ザクII	M-30A	D04303
5	60	竹中雅人	竹島英光	ドール	DC-55	D04304
9	3	鹿野　稔	鹿野　稔	HEAVYDOM	XL-66	D04305
9	10	山本敏晴	山本敏晴	G-PRI 20 20	C-152	D04306
9	23	片岡　淳	コーネリアス	アース=シェイカー	XL-66	D04307
9	25	安仲　宏	アフラ=マズダ	光明神	DC-100B	D04308
9	36	鈴木広行	Scurlock	Garrett	TEC-81B	D04309
9	47	?	エルセン	リンケン	B-112	D04310
9	53	吉田智志	吉田智志	ファンネル	TEC-81B	D04311
9	62	吉橋隆弘	ウィンディーネ	ブルードラゴン	XL-66	D04312
17	2	山田武蔵	真紀子	ミノタウロス	MOS-9A	D04313
17	5	有我修一	じゅりあん・そろ	海王丸	M-30A	D04314
17	12	大西智樹	ライナ	女王様ロボ	TEC-81B	D04315
17	13	前田茂利	フィーグ・カムラ	DF-7	H-1	D04316
17	18	吉田信吾	MEPHISTOPHELES	EARTH ELEMENTAL	MOS-9A	D04317
17	21	大林　晶	SHOU	ELF-1	H-5A	D04318
17	28	長尾嘉也	長尾嘉也	影虎・其ノ壱	A-161	D04319
17	32	吉田貴次	ディーメス	西青風	A-161	D04320
17	34	森任啓介	赤穂良子	FN-91 くのータイプ	M-30A	D04321
17	40	牧　浩	ペロリン	マダルト	DC-60	D04322
17	43	大林史彦	エアーサロンパス	代数・幾何	DC-100B	D04323
17	46	中野　康	J・J・セカンド	レイズナーIII	XL-65	D04324
17	52	水巻右文	うもん	てろる	TEC-81B	D04325
17	56	岩崎　進	彗星	ヨークタウン	M-30A	D04326
17	58	高橋栄二	高橋栄二	SILVER KNIGHT	C-152	D04327
17	63	星野能一	滝ノ瀬美優	蒼き風	DC-55	D04328

位	番	オーナー	パイロット名
33	1	大石健一	大石健一
33	4	W・W	アストラル
33	6	内山真吾	メルニボネ・エルリック
33	7	荘田竜平	R-Max
33	9	田中茂樹	ダーク=ハインツ=シュナイダー
33	11	藤原　勉	クラッシャーべんた
33	14	南場麻里	カローン
33	15	西田直樹	耐爬
33	17	伊藤一彦	酒越法子
33	20	田嶋明大	ホーク・ハイムダル
33	22	伊藤研二	V・F・ラディアン
33	24	大沢和之	1等兵
33	26	土屋勝義	Hell Master
33	27	天賀谷謙一	コサキン
33	30	小原　徹	受験生
33	31	荒西克行	城　毅
33	33	高橋敏裕	高内総司
33	35	山本規男	RYO
33	38	山内謙一	大鳳
33	39	大賀　譲	黒騎士
33	42	高羽弘樹	スパーク
33	44	米田敦行	山本春吉
33	45	田中英樹	シェール
33	48	松下郁雄	イクオ
33	49	平井研三	ダイヤモンド
33	51	渡辺康成	シュトロハイム少佐
33	54	山口正行	雷音寺時正
33	55	馬場広年	イーグル
33	57	伊藤健二	アルフィン=ウィンディア
33	59	松崎安利	アベンジャー
33	61	小野木弘和	ヒロ・クアーズ
33	64	平田　陽	アルマダ

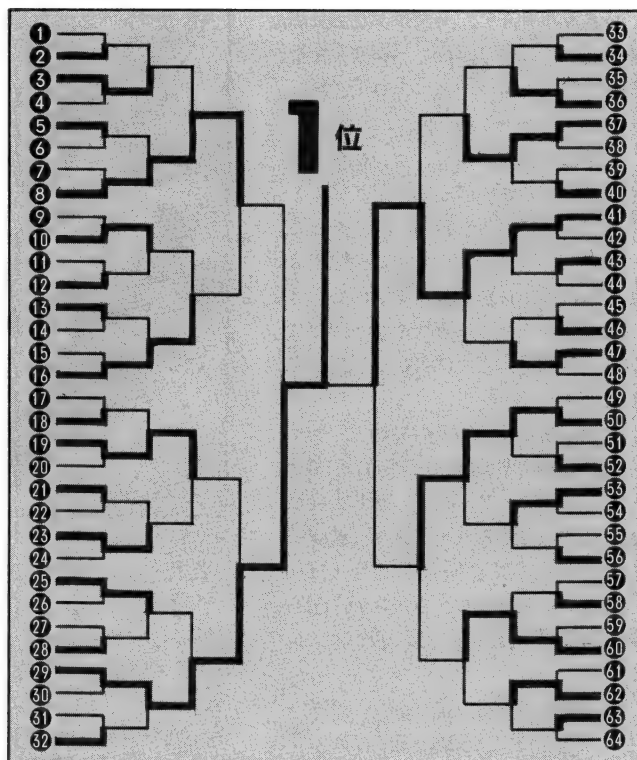
特別大会トーナメント進出者

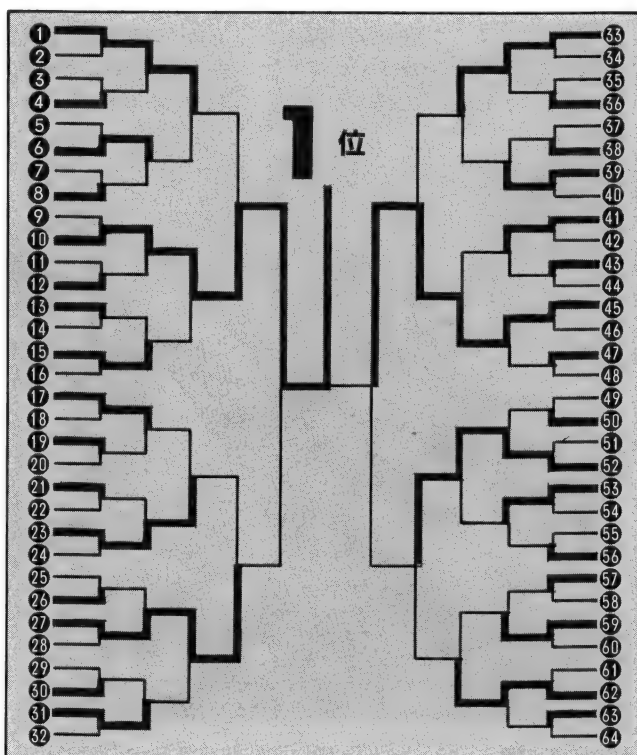
こちらは1月号のデータの数値のままで計算した参加者のグループ。搭載量がかなり制限されるため、圧倒的に

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	10	田中文博	TABOO	STEALTH FIGHTER III	C-154	DA4001
2	45	川嵩貴之	アーサー・ペンドラゴン	エクスカリバー号	C-152B	DA4101
3	27	富宮　渡	NISSAN	SSS-R	TEC-81B	DA4201
3	52	多賀謙吾	ジェノサイド	ケルベロス	C-154	DA4202
5	1	森　秀和	モオリッ	クレロスα号	A-161	DA4301
5	23	山田英徳	Pocket	Full-Plate	DC-60	DA4302
5	33	竹村浩哉	ダーク=ロード	風林火山III	C-154	DA4303
5	62	小橋和博	篠原遊馬	イングラムMkII	TEC-81A	DA4304
9	6	巻口　徹	土方歳三	大剣和泉守兼定	A-161	DA4305
9	15	川上真治	M=ゴルバチョフ	ペレストロイカII号	C-152B	DA4306
9	17	住谷英晃	キース・バーニング	岩石オーブン	C-152	DA4307
9	31	海原朋和	オリビア=レイトール	バルキュリア	C-152	DA4308
9	39	青栁賢一	ファルコ	Brack Knight	H-1	DA4309
9	41	天野洋一	ファラミスII世	KING of ELF	TEC-81B	DA4310
9	53	中川武志	戦神義経	神馬レイQ	C-154	DA4311
9	59	小林隆雄	りりあ	サイクロプス1号	C-152B	DA4312
17	4	白砂　勉	ロビン	ロボコン	C-154	DA4313
17	8	影山孝徳	グレート・リッチ	デュラハーンMkIII	C-152	DA4314
17	12	遠藤泰弘	メスメル・クロウリー	ヘル・ミッショネルII	MOS-9A	DA4315
17	13	白鳥武司	白鳥武司	飛龍mkII	TEC-81B	DA4316
17	19	新井享暁	岡魔田政次	ハープーンの政	MOS-9A	DA4317
17	21	伊勢鷹也	カレン	V ーブイー	C-154	DA4318
17	26	川西隆司	VONNON	たかぴーうれぴー	MOS-9A	DA4319
17	30	大竹主税	アーク=レイアス	S・S ペガサス	C-152	DA4320
17	36	勝田正宏	エクスカル	マックス-I	C-154	DA4321
17	38	飛沢徳人	スターマン大王・J	老子	C-152B	DA4322
17	43	松本弘行	コキマ・ツマヤミ	ミス・チョイス	C-154	DA4323
17	47	西村文貴	日登美	グリフォンmkII	MOS-9A	DA4324
17	50	矢田直樹	OPA	アルビオン	H-5A	DA4325
17	56	関　正明	Chōn-Kun	MAD-APEX	DC-100B	DA4326
17	57	加藤政利	バーサーカー	バサッカー	C-152	DA4327
17	63	神津誠一	ウインザー	切り裂きジャックIII	DC-60	DA4328

位	番	オーナー	パイロット名
33	2	龍田　真	マック
33	3	小林省吾	イスエル=ギリア
33	5	峠本聖治	SEIJI
33	7	斉藤大輔	斉藤大輔
33	9	渡辺新太郎	正宗勝美
33	11	戸上　敦	コロナ
33	14	加藤貴治	レーベン・ブロイ
33	16	草地和幸	フレデリカ
33	18	田代文晶	ハスター
33	20	兒島宏和	RED MASK
33	22	松平　望	とろ～りん
33	24	木村成希	バーサーカ木村
33	25	中西寛至	ハイドナイト
33	28	佐立賢一郎	淫麗奈
33	29	綱島貴博	ガラディーン
33	32	山口信夫	篠原遊馬
33	34	三村光宏	武鳥訓　護闘
33	35	重松裕一	V.C.ウォッカ
33	37	田中智仁	PARUPUNTE・てぃてぃ
33	40	橋本達男	与作
33	42	江原　伸	えばやん
33	44	田中康雄	ヤスオ
33	46	根岸宏行	あのね
33	48	高橋敏男	妖姫
33	49	小林紀浩	わいばあん
33	51	野中　智	智
33	54	久楽　仁	スベロ=オリオス
33	55	松岡雅人	フィリア・フェランステール
33	58	幸田　純	河合美亜
33	60	沢田大輔	Mr. X
33	61	藤原将明	H_2O
33	64	瀬尾朋伝	凌振

ムのみの人、名前が書いてない人がいます。心当たりのある人は連絡してください。ペンネームの場合も、応募用紙には必ず本名と住所も記入しておいてください。

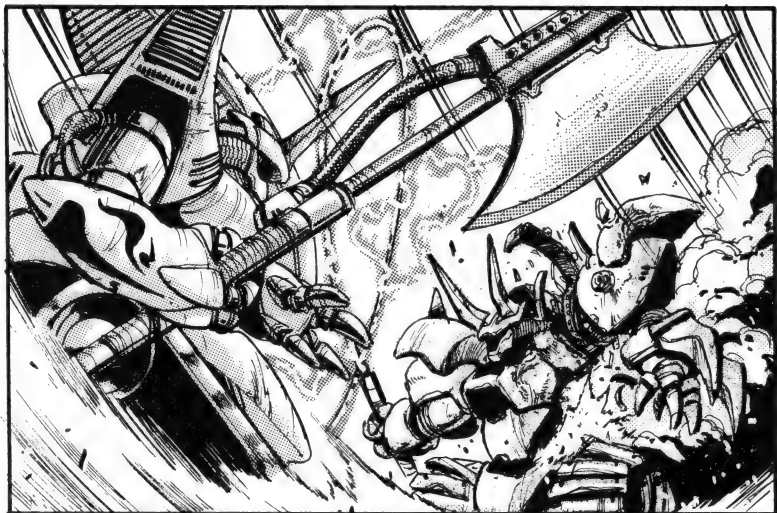
マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
THUNDER EAGLE	M-30A	D04401
スカイアイ	C-154	D04402
ストームブリンガー	TEC-81B	D04403
L-FIN 2	TEC-81B	D03332
ゼオ	XL-66	D04404
日本一改	M-30A	D03439
STYX	B-112	D04405
ランスター	TEC-81B	D04406
DREAM	TEC-81B	D04407
アルカディア	TEC-81B	D04408
装竜機(ザウィンII)リィクェイト	TEC-81B	D03421
神風 I	TEC-81B	D04409
RED BEAR	DC-60	D04410
おぴょ	A-161	D04411
うかるんです。	C-152B	D04412
BELLVINE	H-1	D04413
拝天句2号	TEC-81B	D04414
LAYZNER MARKIII	TEC-81B	D04415
浮遊要塞	DC-100B	D04416
ZWAUTH	TEC-81B	D04417
シルバーナイト	TEC-81B	D04418
はるきち4号	M-30A	D04419
シルフィード	TEC-81B	D04420
グーラン	DC-55	D04421
ゴールドドラゴン	TEC-81B	D04422
ハーケン・クロイツ	C-152	D04423
ストーム・ミラージュ	M-30A	D04424
METEOR	DC-60	D04425
シルヴェリアル	DC-55	D04426
ディザーム	H-1	D04427
ユキスィーゲ・サーサ B.M.S	TEC-81B	D04428
南風	XL-66	D04429

ケンタウロス型が強くなっています。ライセンス所持者の3分の1がこちらに参加していますが、トーナメントに進出していません。

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
JUSTICE	C-152	DA4401
インビジブル	C-152B	DA4402
フレイム	TEC-81B	DA4403
グラビトン	DC-55	DA4404
炎神2世号	TEC-81B	DA4405
ガルディーン	C-154	DA4406
ブラスターキッドADV	DC-60	DA4407
ビュッテンヒルト	H-5A	DA4408
DATA-1	B-112	DA4409
OZ	C-154	DA4410
100式キャット	C-154	DA4411
オーガー	C-154	DA4412
HYDLIDE 3	C-152	DA4413
バイカンフー	A-161	DA4414
JRサンダー2	C-152	DA4415
97型レイバー指揮車	C-157B	DA4416
B-Marken	C-154	DA4417
ロマネ・コンティ78	C-152B	DA4418
INSENSITIVE Tei^2	C-154	DA4419
ヨサクーン	C-152	DA4420
浪漫	C-152	DA4421
悪魔の野望	TEC-81B	DA4422
与太郎	C-152	DA4423
狂鬼	C-152	DA4424
CRAWLER	C-154	DA4425
ユニコーン	C-154	DA4426
柔王丸	C-152	DA4427
ストームブリンガー	C-154	DA4428
しんのすけ mk I	TEC-81B	DA4429
Dark Stalker	DC-55	DA4430
邪水	B-112	DA4431
轟天雷	C-152	DA4432

重量級ケンタウロス、迫力の対決！

同じく1月6日、カタログどおりの数値でマシーンを設計し、発注した参加者による、もうひとつのロボクラッシュの決勝が行なわれた。

こちらは予想どおり、ケンタウロスが圧倒的な強さを誇っていた。なにしろ燃費と重量が入れ替わってしまっているので、一部のスプライト型などは、必要なパーツを搭載できないのだ。スプライトでこちらに参加されたかたには、まことに申しわけなかったとお詫びしておこう。

そんな重量級の対決のなかで、ナイト型では搭載量の大きいTEC－81Bが、かなり勝ち残っていた。しかし大会が進むにつれてだんだんと減り、最後に残ったのは「SSS－R」だけだった。準決勝の相手はケンタウルスの「STEALTH FIGHTER Ⅲ」（以下「ステルス」）だ。

転送位置はかなり遠かった。ライトセーバーを持つ「SSS－R」に対して、「ステルス」はなさけ容赦なくハルバードを浴びせる。接近するまでに5発くらい、腕などにかなりダメージをうけた「SSS－R」は、やっとの思いでハルバードをかいくぐり、ライトセーバーで斬りつける。とそのとき、敵はなんとハルバードからウォーハンマーに持ちかえて、連続して攻撃をかけてきた。

▲ハルバードⅡによる「ステルス」の猛攻！「エクスカリバー」は防戦一方だ

腕が中破しているため「SSS－R」のライトセーバーの攻撃は弱く、「ステルス」に大きなダメージを与えられない。こうして「SSS－R」は8分でKOされてしまい、ついに大会に残ったのはケンタウロス型だけになってしまった。

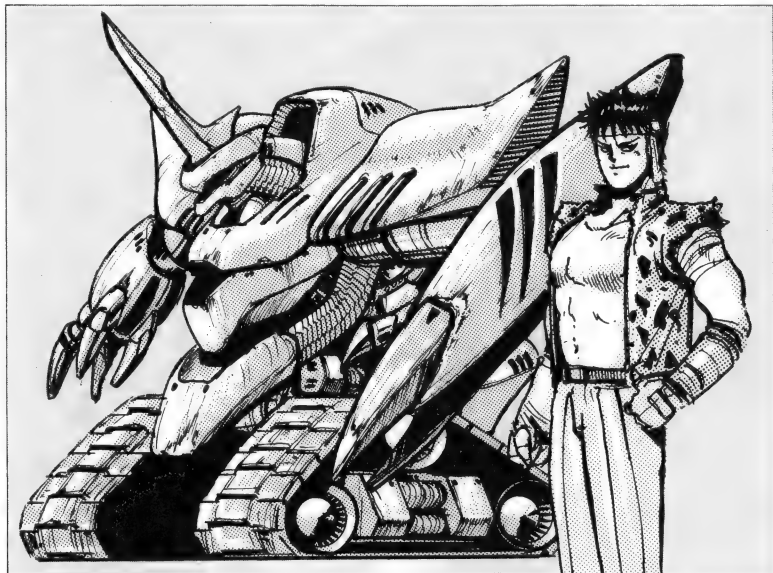
もう一方の準決勝は、ライトニングウィップを持つ「エクスカリバー号」（以下「エクス」）と、ハープーンのみの「ケルベロス」の対決だった。こちらは予想どおり、適性距離のとりあいだったが、転送位置が近かったために、離れる途中で先に「エクス」のウィップをくらった「ケルベロス」が、劣勢になってしまった。

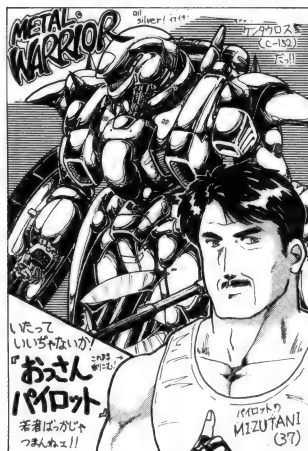
それでも「ケルベロス」は30分ほどねばり、相手にもダメージ与えたのだが、最後はウィップの連打をうけて、ついに力尽きて倒れた。

こうして決勝はハルバードとウォーハンマーという重武装の「ステルス」と、ライトニングウィップとメタルクロウの「エクス」の対決となった。

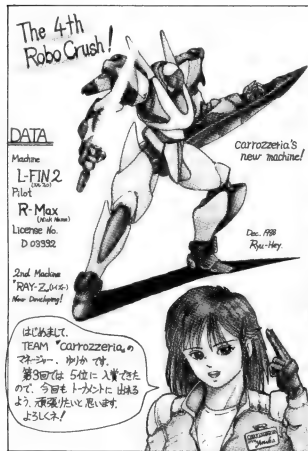
ぎりぎり中距離、さがれば長距離といったところから、長距離に移動し、「ステルス」のハルバード攻撃が命中する。腕に連続して3発。「エクス」の腕は、ろくにウィップを使わないうちにふっとんだ。わずか3分間の、あっという間の猛攻だった。

解説のタニー氏：うーむ、まさに作戦がピッタリだったというところでしょうか。つまり「ステルス」は、トーナメントでは攻撃中心のプログラムを組んでいたんです。それがズバリあたったんですね。

え、どういうことか、ですって。つまりですね。こちらのグループは、例のカタログの誤りのせいで、みんなエンジンパワーが低いんですよ。だからどれも移動係数が低くて、攻撃が命中しやすいんです。となると「ステルス」の攻撃中心のプログラムが生きてくるわけです。でも正しいデータでつくられたマシーンが相手だと、こううまくいくかどうかは、わかりませんけどね。まあ、とにかく優勝おめでとう。

▲特別大会の優勝マシーン「STEALTH FIGHTER Ⅲ」と、パイロットのTABOO OO

ロボクラッシュ参加者控え室

◀東京都・雷撃（20クレジット、D04503）パイロットは女の子ばかりではない、若いのばっかじゃない！　1次

●はじめまして、奇跡を起こしたバーサーカーの松浦です。トーナメントを狙っていたのに優勝！　初めは自分の目を疑いました。

12月8日にコンプティークを買って家に帰り、ロボクラッシュのページに“ケンタウロスの狂戦士、奇跡の優勝”とあるのを見て、やはり予想どおりケンタウロスが優勝したのか、と思い記事を読んでいくと、オーナーパイロット松浦正臣の正臣３号という文章が！

◀新潟県・Ryo-Hey（＋10クレジット）グラフィック・ゲリラの常連さん。連続入賞で今回も33位。すごい！

こ、これは、と思い武器やエンジンを見ても自分の出したのとすべて一致する。それもバトルロイヤル敗退しての優勝と知ってとても感動しました。

やはり頂点に立ったというのは気持ちのいいものですね。第４回大会はどうなるかわからないけど、これからもがんばってバーサークしていきたいと思います。かっこいいイラストありがとうございました。

〈兵庫県・松浦正臣〉

※恒例の優勝者コメントでした。ただ、前回優勝者は１次を突破できないというジンクスもできつつあるようで……。１次敗退しています。

●ロボクラッシュも４回目となると、さすがに機体のアイデアも尽きてくる方も多いでしょう。私もそのひとりです。今回は前回のマイナーチェンジ版

◀宮崎県・井上けうま（＋10クレジット）今回はちょっと元気がないですね。受験がんばってください。２次

というなさけない状態だったりします。しかーし！　今回の応募用紙には、１年間私を守ってくれた妙見山本照寺の交通安全お守りをはりつけた。バトルロイヤルも安全に傍観してくれよう。心残りがあるとすれば、私が車にひかれる可能性が増えたことである。なお、これに失敗しても、太宰府と鬼子母神、北野天満宮などがあとにひかえている。

〈京都府・岡本考民〉

※効果があったのかもしれません。あなたのマシーンはバトルロイヤルを傍観して、まったくの無傷のはずです。

◀愛知県・中村繁則（20クレジット、D04504）なーんか妙に楽しいイラスト。残念ながら１次で敗退

▲大阪府・保呂育浩（20クレジット、D04505）この混乱のなかにあなたのも消えたようです。１次

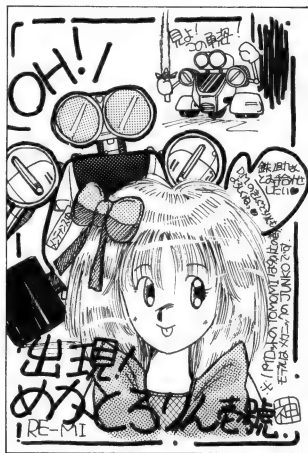
バトルロイヤルの作戦に10未満の数字が入っていたので、参加以前に失格になっているのですから……。こういうのと攻撃目標に40より大きい数字をいれて失格になる人が多くなっています。なお、１度出したあとに訂正のお手紙をいただいても、直すのは不可能です。20Cr. D04501。

●トーナメントへの道はとてつもなく厳しい。考えてみれば、同じ条件でつくられた（つまり、トータルでは性能のちがいはほとんどない）１万台以上

◀三重県・五十嵐美緒（＋10クレジット）１次→２次ときて、今回こそは、の願いも空しく１次で敗退。残念でした

のマシーンが参加しているわけで、もうここまでくると、運が良くなければとうてい勝ち残れない世界である。なにしろ、前回の優勝者でさえバトルロイヤルを突破できないのである。運のなさでは定評のある私のマシーンが勝ち残るのは無理な話かも知れない……などと考えつつも、結局はまた参加してしまった。はたしてランド（ＲＮＤ）の神様は味方してくれるだろうか？

〈千葉県・佐藤朋伯〉

※だめだったようですねえ。１次敗退です。20Cr. D04502。

◀愛知県・神魔真・みかえる白井（20クレジット、D04506）これで戦闘ができたのでしょうか？ 1次

●どーしてもライセンスがほしい、という変な人は、まっすぐせめるだけではなく、横からせめることもするべきである。控え室にははやくも常連ができかかっていて、スペースがせまくなりつつあるので（とくにイラスト）急がねばならない。絵に自信がないからとか、なんて書きゃいいのかわかんないよ、なんて思っているヒマはない。君

◀埼玉県・カバさん（20クレジット、D04507）シンプルなイラストなんだけど目を引くものがありますね。2次

はポイントが欲しくないのか！　「ああ、あと××ポイントあればこれをつけるのに」と思ったことがないのか！　控え室にはいろんなのがいる。ピンからキリまでだ。だれでも出せば載る可能性はあるのだ。君だって誌面に名前が載ればうれしいだろう？　ならばがんばれ！　それにしても控え室はせまいのう……。さて載る方法だが、
①相手はコンプだ、色気でせまる。かーいい女の子を色っぽく描けば、載るかもしんない。しかしあんまり度が過ぎると福袋行きになるかもしんない。
②文章なら大ボケマシーン。デタラメなパーツ組みして勝つ気でいる文章を

◀福井県・UDII（20クレジット、D04508）目的の友人と戦えたものやらどうやら……。1次敗退してます

書けば載るかもしんない。
かもしんないの連発だが、これはどーしようもない。載せるのは編集者様である。彼の気まぐれがすべてなのだ。編集者を知っている人は手なずけておくのもいいかもしんない。
でも何よりももっとページを増やしてくれえ！　とにかく誌面に載らなく

◀北海道・サスカッチ円空（＋10クレジット）かってにクイズをしないよーに。賞品は君の分のクレジットにします？

ちゃ参加している気にならないから、もっと大勢載せてほしいのだ。
※と、みごとに載っても封筒に名前が書いてなくては意味がありませんけどね。ついでに補足。イラストや手紙は基本的に応募月の終わりまでに届けば間に合います。イラストは、無地の紙以外に描いたものや鉛筆で描いたものは印刷の関係上むずかしいですね。文章は、おもしろくても、長いものはページの関係で、これまたむずかしい。
ロボクラッシュの参加者の多さと、それが誌面に反映される部分の少なさはいちばんの問題点だと思っています。増ページだけではどうしようもないですし。いずれアンケートを行いますが、いろいろご意見、聞かせてください。
※今回の特別ライセンスは以下の４人。それぞれ10Cr.

三重県・小森晋也	D04509
大阪府・田中和典	D04510
愛知県・神谷裕子	D04511
大阪府・神山幸史	D04512

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。次回参加のときに使ってください。使用条件はトーナメント進出者とまったく同じです。
CORD事務局では新兵器、イラスト、提案、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局。封筒やはがき、便せんにも忘れずに住所、氏名、パイロット名、マシーン名、ライセンスナンバーを書いておいてください。応募係には、応募用紙のみを送ってください。別の場所で処理していますので、こちらに届くのが遅くなり、次号には間に合わない場合がありますので。

☆ライセンスカード＆スネーク型

データミスの混乱によりどちらにも結論がでていません。すいません！

☆パイロットの名前について

前回、同じ有名キャラの名前のパイロットが３人いたことをきっかけに、有名キャラそのままの名前を規制すべきだというお手紙を数多くいただいています。ご意見お聞かせください。

☆なるか、１次予選通過者発表！

うまくページがとれて、人手も確保できれば、次回から全参加者熱望の、１次予選通過者リストを発表します。（あまり期待しないで待っててね）。ただしその場合でも応募者名のみになります。応募者名のペンネーム（あまり長くないもの）も認めますが、必ず一緒に本名と住所も書いておいてください。処理の段階で応募用紙のみを抜き出しているので、わからなくなります。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ロボクラッシュ用のボディには、現在のところ3つのタイプがあるんだ。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が特徴だね。重量というのはマシーンの重さ、搭載量は内部に搭載できるパーツの重量、装甲はボディの防御力をあらわしているんだよ。

軽量タイプ スプライト型

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－1	M－23A	RINGWARD	300	50	3	160
B－2	M－23B	RINGWARD	400	55	4	190
B－3	M－30A	RINGWARD	350	60	5	200
B－4	A－161	NIMFAR	460	65	6	200
B－5	DOM－22R	BROOKLYN	340	70	1	210
B－6	DOM－24R	BROOKLYN	370	70	3	240

中量タイプ ナイト型

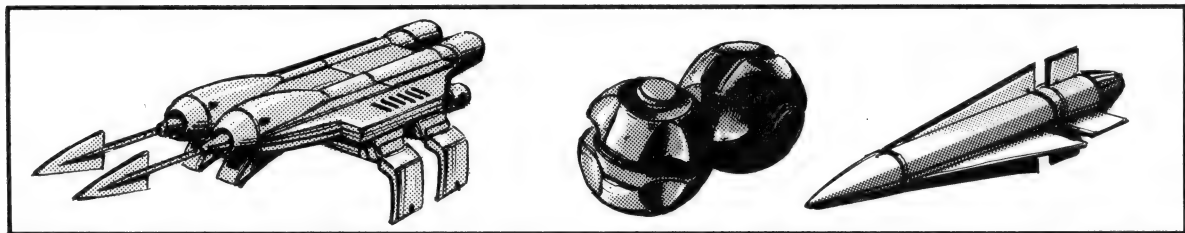
コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－11	H－1	RINGWARD	600	90	4	200
B－12	H－5A	RINGWARD	660	95	5	230
B－13	XL－65	XYLOC	650	80	5	210
B－14	XL－65B	XYLOC	800	80	6	240
B－15	XL－66	XYLOC	720	90	8	280
B－16	XL－70	XYLOC	開発中			
B－17	B－112	NIMFAR	690	110	5	250
B－18	DC－55X	DC	800	70	6	180
B－19	DC－60	DC	780	85	8	260
B－20	DC－65	DC	開発中			
B－21	TEC－81B	ESPANOL	580	100	3	170

重量タイプ ケンタウロス型

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－31	C－152	NIMFAR	850	150	3	200
B－32	C－152B	NIMFAR	800	120	4	200
B－33	C－154	NIMFAR	1000	190	5	250
B－34	C－157B	NIMFAR	1300	220	8	300
B－35	C－200	NIMFAR	900	140	7	280
B－36	DC－100B	DC	950	150	7	270
B－37	MOS－9A	CAESAR	920	130	6	240

エンジン

今回は新型というより、改良型のエンジンがだいぶ登場したぞ。パワーはそのエンジンの出力で、これが大きいほど移動係数が良くなるんだ。また燃費は数字が小さいほど、マシーンの行動時間は長くなるよ。もっともこの行動時間は、燃料タンクの大きさによってもかわるけどね。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E－1	ED－250B	MERRIC	65	50	30	100
E－2	ED－275	MERRIC	80	80	45	85
E－3	ED－275B	MERRIC	85	75	50	100
E－4	ED－300	MERRIC	100	100	60	110
E－5	ED－400	MERRIC	125	70	50	135
E－6	ES－101	MERRIC	170	120	95	120
E－7	AVS－20B	ALPHA	60	45	20	95
E－8	AVS－30B	ALPHA	80	70	25	120
E－9	AF－9	ALPHA	開発中			
E－10	AVC－7	ALPHA	140	110	100	100
E－11	AVC－8	ALPHA	150	115	105	105
E－12	MC－1	LUNAR	95	75	30	130
E－13	MC－2	LUNAR	130	85	55	150
E－14	S3／1G	KRESTA	115	80	50	140

コンピュータ

コンピュータは、パイロットの操縦の補助に使うんだ。キャパシティとは処理能力のことで、これが大きいほど能力が高い。ユニットが小型で軽量なので、搭載量には数えないよ。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C－1	LOC-55	LOCSMITH	14	25
C－2	LOC-75	LOCSMITH	27	60
C－3	SD-271	SD/MARS	18	35
C－4	SD-371B	SD/MARS	24	45
C－5	SD-440	SD/MARS	40	85
C－6	SD-375	SD/VENUS	32	70
C－7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C－8	PS-100	ALADDIN	48	100
C－9	PS-200	ALADDIN	開発中	

燃料タンク

燃料タンクの量を、搭載エンジンの燃費で割ると、そのマシーンの行動時間が計算できるんだ。燃料が切れかかると移動能力は大幅に落ちるよ。戦闘の時間は3分から2時間近くまでと、すごくバラツキがあるんだ。燃料はCORDが支給してくれるから、買う必要はないよ。

コード	容量	重量	値段
T－1	1000リッター	8	10
T－2	2000リッター	12	20
T－3	3000リッター	16	30
T－4	4000リッター	20	40
T－5	5000リッター	25	50

通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離がちょうどあわないと使えないんだ。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいね。ただし近距離の場合は、どのマシーンでもパンチなどの攻撃をすることができるからね。各マシーンが持てる通常武器の数は、最大で3種類までだよ。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－1	トウスパイク	50	＋3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W－2	パンチブースター	70	＋2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W－3	ロングホーン	70	4	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W－4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W－5	ドリルホーン	70	6	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W－6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすツメ。命中率がよくなった

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない
W－12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣
W－13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W－14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W－15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W－16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W－17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線を束ね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W－32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W－33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W－34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W－35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。前回から改良型になった

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－41	クロスボウII	45	4	30	50	不人気なので改良され、以前より性能がよくなった
W－42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ
W－43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ

ロボクラッシュ公報

1．第4回大会の報告

第4回ロボクラッシュ大会は、いままでのなかで最大のトラブルにみまわれました。最初にも書いたように、カタログのミスで、エンジンの燃費と重量のデータがいれかわってしまったのです。このままでは搭載量の小さいM−23Aでは、燃料タンクすら積むことができません。トーナメントを2回行うことで、ある程度はカバーできたと思いますが、これによりご迷惑をかけたことをお詫び申しあげます。

そんなわけで恒例のデータのほうは、データにミスがあったグループの分は除いてあります。

◇使用ボディベスト5

TEC−81B	36.0%
C−152	11.2%
M−30A	10.4%
H−1	6.8%
C−152B	5.7%

◇タイプ別比率

スプライト	21.2%
ナイト	53.4%
ケンタウロス	25.4%

◇使用エンジンベスト5

MC−1	32.0%
ED−400	18.6%
ED−275	13.5%
AVS−20	9.3%
AVS−30	6.6%

◇使用武器ベスト5

メタルクロウII	41.2%
ライトニングウィップ	26.4%
ライトセーバー	15.5%
レーザーソード	13.8%
ハープーン	11.4%

ボディは単体では装甲が強化されたTEC−81Bが大人気です。しかしナイト型は全体にやや減少し、ケンタウロス型が前回の優勝もあってか、すこしふえました。

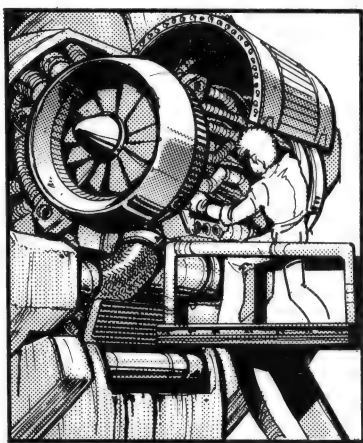
エンジンはあいかわらずMC−1の天下ですが、ED−400がいきなり2位になったのが目立ちます。

武器はライトセーバーの人気がやや落ちました。初登場のハープーンの人気はかなり高く、いきなりベスト5入りです。

コンピュータは、47％の参加者がSD−371を使っています。禁止武器はかなり減って、使用者は全体の10％ほどになりました。シールドの使用者は48％、リペアパーツは33％の参加者が準備しています。

2．第5回ロボクラッシュ大会

ひきつづき第5回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

第4回のような分散開催をする予定はありません。大会のシステムは第3回と同じです。予選は1グループ10〜20台のバトルロイヤルが、2回行われるでしょう。この予選を勝ち抜いた128人のプレイヤーが、決勝トーナメントに進出できます。

この2次予選では、バトルロイヤル↗(次ページへつづく)

禁止武器

これは本当はブラックマーケットの商品で、今回はミサイル類が出回っているようだ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離〜遠距離。また5発うてるハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまいだよ。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
P−1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える
P−2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P−3	アシッドボール	70	−	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P−4	ソニックブーム	70	−	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P−5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ランド連続で使用できる
P−6	グレネード	35	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P−7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル
P−8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル

特殊オプション

特殊オプションは全部で6種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型だけの専用オプションだ。どれも移動係数を上げる装置だよ。シールドとリペアパーツはどの型でも使えるんだ。

コード	名称	重量	値段	
S−1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S−2	スモールシールド	10	10	ケブラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する
S−3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20％ほど上昇する
S−4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20％上昇する
S−5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道に比べると、移動係数がだいたい10％ほど上昇する
S−6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50％アップさせる

ロボクラッシュ公報

（前のページからつづく）

を勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍しながら敗退したプレイヤーのなかから、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは１対１の対決の連続で７回戦、決勝戦で勝ったプレイヤーが、第４回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

３．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などで大会に貢献(こうけん)したプレイヤーには、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その人は次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で３位に入れば、次回は560クレジットまで使えるのです。

優勝	150クレジット
２位	100クレジット
３位（２名）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10〜20クレジット

このボーナスは加算されていきます。したがって優勝を２回したプレイヤーは、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

今回の大会は２回トーナメントが行われましたが、これはそれぞれ１回の大会として考えます。どちらのトーナメントで優勝〜３位、予選通過になっても、前回までの大会と同じように、クレジットを獲得できます。

４．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

５．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

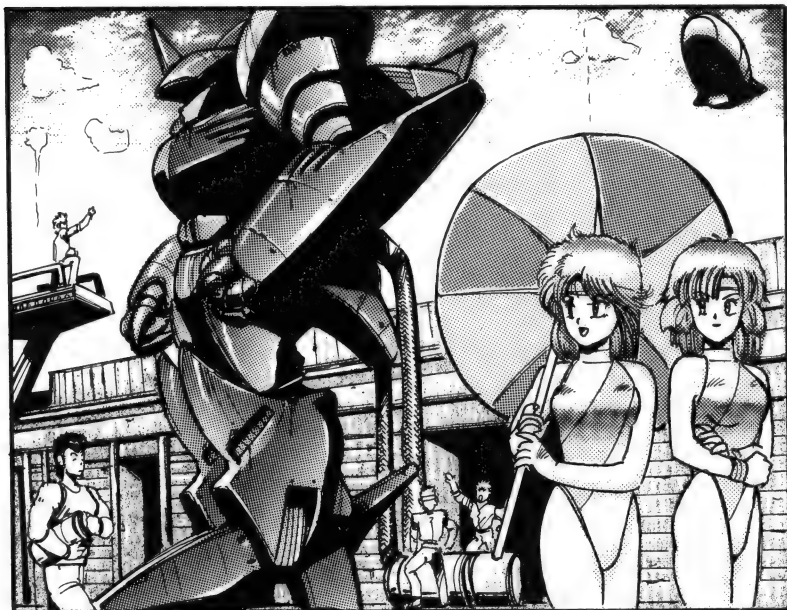
最初の“攻撃の%”は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。バトルロイヤルで禁止兵器を使いたいときは、“特殊兵器の使用”の欄に禁止兵器の番号（１〜10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の“行動パターン”の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１〜97のあいだで記入し、４項目の合計は必ず100にしてください。狙いはつぎの攻撃のときに、自分の命中率を上げ、防御はつぎの相手の攻撃の命中率を下げます。

つぎの“距離”は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

“特殊兵器使用の順番”は、禁止兵器の番号（１〜10）を、使う順番に書いてください。“特殊兵器使用条件”は、自分と相手のマシーンのダメージを比較しての条件設定です。“いきなり使用する”はもちろん最初から使うのですが、あとの条件はこちらのダメージのほうが、相手よりも20、40、60%ほど多い場合、といったような意味です（ほんとはもっと複雑です）。どれかひとつに○をつけてください。

最後の“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10〜40、合計で100になるように記入してください。

この作戦計画の数値の記入ミスは、けっこう数が多いので、あなたも応募する前に、もういちどチェックしてみましょう。

ロボクラッシュ
応募券③

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、つぎのページを切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券は136ページにあります。

まず参加者ＩＤの項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前の後ろのあたりにメモで入れてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は３種類、禁止兵器は10種類、オプションは３種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は135〜136ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の“攻撃の%”は、10〜100の数字を入れます。また禁止武器を使う人は、“特殊兵器の使用”の欄に禁止武器の番号（１〜10）を書いてください。各欄にはひとつずつしか書けません。

トーナメントの作戦の“行動パターン”の最低は１、４項目の合計は100です。“距離”にはひとつだけ○をつけてください。“特殊兵器使用の順番”は、禁止武器の番号（１〜10）を、使う順番に書き、“特殊兵器使用条件”は、どれかひとつに○をつけてください。“攻撃目標”は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10〜40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛先は、

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク
『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**２月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

区分	No.	コード番号	形式番号／容量／名称	重量	値段
ボディ		B 11	H 1	／	200
エンジン		E 1	ED-250B	30	100
燃料タンク		T 2	2000l	12	20
コンピュータ		C 3	SD 271	／	35
通常武器		W 31	ライトニングウィップ	8	50
通常武器		W 42	シュリケンランチャー	20	50
通常武器		W 6	メタルクロウII	3	10
禁止武器	1	P 3	アシッドボール	10	10
禁止武器	2	P 1	ファイアボール	3	20
禁止武器	3				
禁止武器	4				
禁止武器	5				
禁止武器	6				
禁止武器	7				
禁止武器	8				
禁止武器	9				
禁止武器	10				
オプション					
オプション					
オプション					
総合計				86	495

作戦計画

バトルロイヤルの作戦

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の１台	100	
25%以下	100	
50%以下	50	
75%以下	10	
76%以上	10	
ダメージのひどい敵	30	
エネルギー切れの敵	30	

トーナメントの作戦

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

特殊兵器使用の順番	2, 1

特殊兵器使用条件	をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	○
敗北寸前のとき	

攻撃目標

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ部隊は大苦戦だ！

アニメの『トップをねらえ！』は、1、2巻とも大好評だから、ゲームのほうもがんばらないとね。なんでも秘密情報によると、いよいよトップ部隊用の新型マシーン兵器が登場するらしいよ。現在使用されているＲＸ－７型の発展型らしくて、まだ試作段階のため、いくつかのタイプのなかから選択することになりそうだ。楽しみだね。

おっと、ここで地球艦隊から緊急連絡だ。なになに……

「地球艦隊は敵の攻撃により、大損害をうける。戦艦４隻轟沈、トップ部隊も大損害をうけ、未帰還多数……」

と、とんでもない情報だぞ。くわしくは来月を待て！

ロボクラッシュ応募用紙

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重　量	値　段
エンジン	**コード番号**	**形式番号**	**重　量**	**値　段**
燃料タンク	**コード番号**	**容　量**	**重　量**	**値　段**
コンピュータ	**コード番号**	**形式番号**	**重　量**	**値　段**
通常武器	**コード番号**	**名　称**	**重　量**	**値　段**
禁止武器	**コード番号**	**名　称**	**重　量**	**値　段**
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
オプション	**コード番号**	**名　称**	**重　量**	**値　段**
総　合　計				

作戦計画

バトルロイヤルの作戦　(10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の1台		
25%以下		
50%以下		
75%以下		
76%以上		
ダメージのひどい敵		
エネルギー切れの敵		

トーナメントの作戦　(1～97)

行動パターン	ポイント
移　動	
狙　い	
攻　撃	
防　御	

距　離	○をつける
遠　距　離	
長　距　離	
中　距　離	
近　距　離	

特殊兵器使用の順番	

特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	
敗北寸前のとき	

攻撃目標　(10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効　果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴　体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

大江戸情報網

このコーナーも始まって、早くも半年以上が過ぎた。セッセと情報を送っても、スムーズに昇格するとは限らない。そこで、昇格はしないが特別賞の者の名前も公布するようにしやす。これを励みに、よりいっそうのガンバリを期待しまっせ!

みニャさまのシヤワセを祈ります

公布

左の者、侍とする

田中 茂一〈茨城県〉
高木 一高〈兵庫県〉
中島 芳隆〈愛知県〉

以下、町人とする

用下 雅人〈埼玉県〉
長谷川貴之〈 〃 〉
仁志田竜司〈東京都〉
今村 昌弘〈静岡県〉
酒井幸太郎〈兵庫県〉
下村 哲〈大阪府〉
臼山 明〈 〃 〉

特別賞

高橋 慶貫〈埼玉県〉
山下 重明〈東京都〉
田崎 吉紀〈新潟県〉

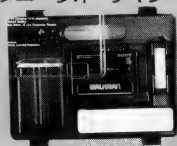
ヤッホー、1ヵ月のごぶさた!! 今月もおめでたいヤツらを紹介するョ。「私は見つけた!! 僕は知っている!!」からは8名。兵庫県の高木一高くんと愛知県の中島芳隆くんは、今月で3回目の登場となる。情報は小粒ながら、セッセと送ってくれたキミたちを〝侍〟に昇格だ。これは評定衆全員一致で決まったぞ。オメデトウ!! これからも〝代官〟〝殿〟目指してガンバ!!

「KEIKO組」からは3名。3人とも『ピラミッド・ソーサリアン』の隠れアイテム発見の情報だ。東京都の山下重明くんは旧情報部員。埼玉県の高橋慶貫くんはすでに〝町人〟。今回の情報で〝侍〟昇格はチト無理かな……。キミたちには特別賞を送るからネ。これからもヨロシク。「SLG劇場」からは2名。『スーパー大戦略』の詳細レポートを送ってくれたのは、大阪府の臼山明くん。パチパチパチ。

ここで注意事項をひとつ。すでに〝町人〟〝侍〟のひとで各コーナーに投稿するときは、〝町人昇格〟(2月号)のように身分と昇格した月号をハガキのスミにでも書いてほしいのだ。頼むョ。

◎大江戸身分制度

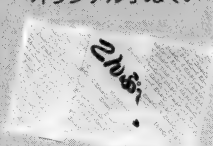
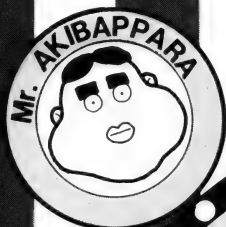
殿
代官
侍
町人
評定衆
SLG劇場
私は見つけた!!
KEIKO組
パソコン通信坊

このコーナーは「SLG劇場」「私は見つけた!! 僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られた情報の中から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の称号(?)を与え、最終的には、年間を通じてもっともエキサイティングな情報提供者〝殿〟を決定しようというシステムなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、片っPからなる〝審査衆〟による評定で決められる。賞品は以下の4点です。

代官 ソニーウォークマン
侍 ロゴ入りシステム手帳
町人 ロゴ入り筆ペン オリジナルメモ帳
特別賞 オリジナル手ぬぐい

イラスト/相村嘉一

Mr. AKIBAPPARA　Miss MINAMI

シミュレーションゲーム劇場

テケレッツのパー

お茶の水教授

SCENE#14

狂嵐の銀河 Schwarzschild
シュヴァルツシルト

さて、と。今月は『狂嵐の銀河・シュヴァルツシルト』の登場だ。このゲーム、工画堂が「SLGファンへの挑戦」とばかりに満を持して放つだけあって、なかなかの歯ごたえ。以下に主な特徴をあげると——。

今月の言葉
どーして男の子は
SLGが好きなの
血が熱いからさ
〜お茶の水語録より〜

今月の言葉・解説

某ファンタジーに似たようなセリフがあった。「どうして男の子って窓を開けたがるの？」「血が熱いからさ」——血が熱いあまり、SLGの魔手にハマッた男のコこそ哀れではある……。

①宇宙戦を題材にとったSFシミュレーションである
②各国の外交関係がゲームの流れに重要な影響をおよぼしている
といったところ。

まず①について説明すれば、ここでもっとも大切な要素は技術開発。具体的には各国間の建艦競争になる。勝敗の帰趨を握る宇宙戦艦は最弱のAタイプからQタイプまで、17種類。限られた資金を開発にまわすか、その時点で建造できる戦艦の量産にまわすか、ゲーマーにとっては頭の痛いところ。何しろあまりにもロートル（時代遅れ）な艦隊はいくら数をそろえてもダメ。ここいら辺がシビアなところだ。

また②の外交関係は、①にも増して決定的な要素。各国の印象値（自分の国に好感を持っているか）を参考に、不可侵条約・攻守同盟を巧みに使いわけ、弱肉強食の銀河の掟の中、勝ち残っていかねばならない。

というわけで、わがSLG劇場としては初のSFシミュレーション、秋葉原クン、用意はいいかな？

でもなあ、やっぱりいまいち不安が残るなあ。何せ工画堂のSLGってのは初めての体験。秋葉原にゲームシステムがすんなり理解できるとは思えないし……。決めた！　とりあえずはコマンドのお勉強だ。OK!?

●工画堂スタジオ☎03-353-7724●PC9801シリーズ／12800円

シュヴァルツシルトってこーゆーゲームなのだ

パワーの源泉は経済力にあり——多くの戦略型ＳＬＧがそうであるように、『シュヴァルツシルト』でも、経済力はゲームの基本ともいうべき要素。自国内の各惑星や保有資源帯から得られる資金、資源によって技術開発をはじめ、艦隊建設、惑星防御力の強化、造船所の建設など、数多くのコマンドを実行することができる。とくに技術開発、戦艦の建設は、このゲームの勝敗を握るキーポイント。惑星探査（資金、資源帯の探索）や、惑星の獲得によって、一刻も早く自国（サンクリ星国）を豊かにしたい。

次に外交。当初はプレイヤーが担当するサンクリ星国は反乱のただ中にあり、外交コマンドを使うことはできない。が、苦労の末、反乱を鎮圧すると、ホッとする間もなく、各国の思惑と陰謀うずまく弱肉強食の列強外交の世界へ投げだされる。こちらが弱いとみるや、脅しをかけてくる強国あり、条約締結を申しこんでも相手にしてくれぬ大国あり。しかし、印象値が高い国とは（お金をはらってでも）攻守同盟を結びたい。結んでおくと、同盟国が戦争状態に入ったとき、参戦する義務が生じる——つまり弱い立場の国にとっては、強力な用心棒を手に入れたも同然なのだ。また不可侵条約は、ベストとはいかないまでも次善の策。一定期間、相互の安全を保障する。

ということで、『シュヴァルツシルト』のだいたいの感じをつかんでもらえたかしらん。このゲームの各コマンドは毎ターン与えられるステップを消費して行う。最近のＳＬＧでよく見られる方式だが、このゲームに関しては、それほど問題にならないだろう。各ターンごとに与えられるステップ数(20)で、ほぼやりたいことはやれるからだ。では、くれぐれも体にだけは気をつけて、狂乱の銀河戦争を乗りきろう！

このコマンドを見よ！

イラスト／盛本康成

弱肉強食の銀河世界に九段南が挑戦する……ダイジョーブ!?

フェイズ1

（というわけでお茶の水研究室だ。今日の研究室は、初の工画堂ＳＬＧというだけあって、キンチョ〜ッの極みにあるらしい。でも例外もあり。そう、いっつもスチャラカ、秋葉原！）

秋葉原（以下秋）　フッフッフ、ＳＬＧなら秋葉原。ＳＦとてボクの手にかかればイチコロなのじゃ。そりでは、と。第１艦隊前へ――全艦発進じゃ！

九段南（以下南）　でもＡ型戦艦５隻で、どーやって戦えばいいの!?　士気は最悪、訓練は未熟だしい……。

秋　もー、のっけからヤル気をなくすのじゃ！　ケンカは気合いと顔のデカさなんだもんね。

南　（ため息をついて）顔の大きさで反乱軍のＣ型戦艦に勝てたら苦労はなーい！　ちょっと貸して（とマウスを奪いとる)。やっぱり初めのうちは小惑星探査や技術開発。お金がなければ何もできないのよね。やった、大型の資金帯を見つけたわ！

お茶の水（以下茶）　で、もうけたお金で惑星防御力の強化、と。正解だな。初めのうちは何せ敵艦隊の惑星攻撃を防ぐだけの艦隊はないからなあ。いまは自国の惑星をハリネズミにするべし。

秋　ありり、味方の戦艦、あっけなく全滅しちゃったよう。く、くやしい！

南　反乱軍艦隊は主星パピーに接近中、いよいよ正念場ね（と女のしぶとさ、ドッシリと開き直る)。

（……かろうじて主星は保たれた！　惑星防御力をひと桁（けた）台に落としながらも、南、最大の危機を乗りきる）

茶　フーッ、きわどいところだった。あとは敵主星に向けて一大反攻の始まりだ！

秋　キャーホホイ！

（その後、若干の紆余曲折（うよきょくせつ）はあれ、Ｈ型までレベルアップしたサンクリ星国はついに勝利！　隣国の聖マリン公国から祝電が届く。喜ぶ南、教授に秋葉原！

フェイズ2

（が、隣国は友好国だけとは限らない。泣く子も黙る悪逆非道のバディ共和国からさっそくの脅迫。いわく「平和のために貴国の保有資源を譲渡されたい」。な、なんという横暴！）

秋　えーい！　なーにが「平和のために」じゃ。そっちがその気なら、こちらは聖マリン公国との攻守同盟で対抗だわさ。がるるるるぅ……。

茶　うーむ、秋葉原、さしずめ血気にはやる青年将校という役どころ。こーいうヤツが国を滅ぼす。南クンは!?

南　聖マリンの同盟しても力不足は歴然。ここは……（としばし沈思黙考)。「虎の威を借りるキツネ」作戦ね！

茶・秋　え、どーいう!?

南　エッヘン、まずはバディ共和国が宣戦布告してくる前に、国境の星を聖マリンにあげちゃうの。そのうちバディ共和国と聖マリンの間で戦争が起こる⇨聖マリンはホンシャ帝国と同盟関係にあるので⇨当然「虎」であるホンシャ帝国が参戦する⇨さすがのバディ共和国も叩（たた）かれる、というわけよ。

茶　（ボーゼンとして）な、なんというコペルニクス的外交術！　どーやったら「虎」であるホンシャ帝国を引きずりだせるか――この一点を見事なまでに解決しているな。

秋　ズ、ズルイのじゃ。男だったら潔く戦って、銀河の華と散るのじゃ！

南　ホホホ、私は女じゃ！　でも、まだ続きがあるのよ。惑星を譲渡する一方で、聖マリンと攻守同盟も結んでおくの。そうすれば当然参戦しなければいけないけれど、形だけ艦隊を派遣して、あとは高みの見物。戦況をじっくり観察できるわ。で、そのうち惑星がひとつでもバディの手に落ちればしめたものよ。

茶・秋　ど、どーして!?

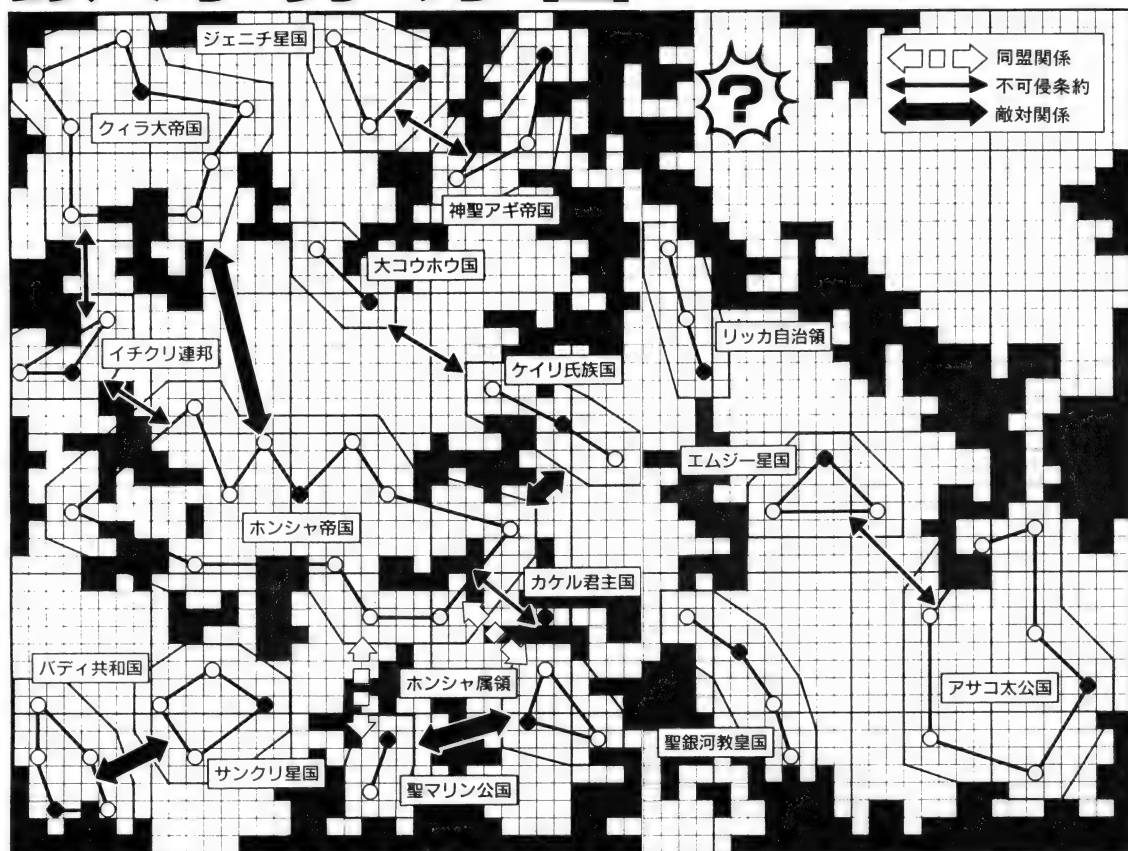
南　国境を接するから、弱ったバディに宣戦布告できるでしょ。そのときはこちらは最新型の艦隊を温存しているから楽勝。どーです、賢いでしょう。

（という具合いにゲームは進み、ついに宿敵バディ共和国を葬（ほうむ）りさった！

一方銀河は新たな動乱期に突入。ホンシャ帝国に大規模な宇宙地震が発生。帝国艦隊は大打撃を受ける。この機を

シュヴァルツシルト 銀河勢力図

複雑怪奇に入り乱れる各国の外交関係。弱肉強食のこの世界に生き残る道は、というわけで「銀河勢力図」だ！

同盟関係
不可侵条約
敵対関係
?
ジェニチ星国
クィラ大帝国
神聖アギ帝国
大コウホウ国
リッカ自治領
イチクリ連邦
ケイリ氏族国
エムジー星国
ホンシャ帝国
カケル君主国
バディ共和国
ホンシャ属領
アサコ太公国
聖銀河教皇国
サンクリ星国
聖マリン公国

サンクリ星国
建国600年を迎えるジロ星団きっての伝統を誇る。王政ながら進取の気性に富み、民主化にも積極的。プレイヤーはこの国を担当。ただし実力的には最弱のレベルである

バディ共和国
元宇宙海賊がつくりあげた国家。領土的野心に富み、現在も手段を選ばない強引な外交を実行、周囲の国々の反感をかっている。サンクリ星国の長年の宿敵である

聖マリン公国
代々女王を元首に戴く女系星団である。信義に厚く、条約を守ることにかけては定評がある。サンクリ星国とは旧来の友好国。攻守同盟の締結が可能なので試してみるべし！

ホンシャ帝国
ジロ星団でもっとも強力な大帝国。現在23もの惑星を支配下に置き、近隣諸国を圧倒している。が、近年弱体化の兆が見えはじめ、帝国の滅亡がウワサされている

ホンシャ属領
元々はホンシャ帝国との戦いに敗れ、併合された星域。住民の排他性や結束力が異常に高く、度々反抗を起こしたため、現在は自治領に。が、住民達の間では、なお独立への要求強し

イチクリ連邦
ホンシャ帝国から奇跡的な無血独立に成功した新興国。とはいえホンシャ帝国の対イチクリ連邦感情は、悪化の一途をとりはじめ、近年たびたび無理な外交を強いられている

大コウホウ国
ホンシャ帝国が北の大国のおさえとして独立させた衛星国家。が、近年のホンシャ帝国のゆるやかな弱体化に伴い、隣国のケイリ氏族国に援助をあおぐことが多くなっている

ケイリ氏族国
大コウホウ国と建国の事情はほぼ同じ。代々すぐれた王に恵まれ、新興国ながら実力は十分、かつての宗主国であるホンシャ帝国に敵意を燃やしている。開戦の日は近い――!?

聖銀河教皇国
全銀河に膨大な数の信徒を持つ「銀河教」の総本山。本来領土を持たない純粋な教団であったのが、様々な政治的な思惑がからんで宗教国家に。現在は狂信者が増え続けている

カケル君主国
惑星テラ１星のみという、ジロ星団最小の国家。人類の発祥はこの地であるといわれているが、真偽のほどはわからない。小国ながら科学、軍事力ともに充実した国家である

クィラ大帝国
ジロ星団草創のころより連綿と続く大国。建国のころより軍事色が強く、近隣諸国に武威を示した。が、ホンシャ帝国との対決に敗れ、北西部に領土を制限された。復讐の念は強い

ジェニチ星国
一時クィラ大帝国の領土であったが、ホンシャ帝国を中心とする連合軍により解放、独立を達成した。隣国の脅威に対抗すべく、現在科学力の充実に力を注いでいる

神聖アギ帝国
サンクリ星国に遅れるところ50年足らずで建国された歴史の古い国家。現在、隣国リッカ自治領との紛争が絶え間なく、一触即発の状況を迎えている。開戦は間近か――？

リッカ自治領
新興国ゆえ力への信仰が非常に強く、近年隣国である神聖アギ帝国に対し、強引な外交を強いている。が、国力の点で成算があるわけではなく、周囲の目には無謀と映っている

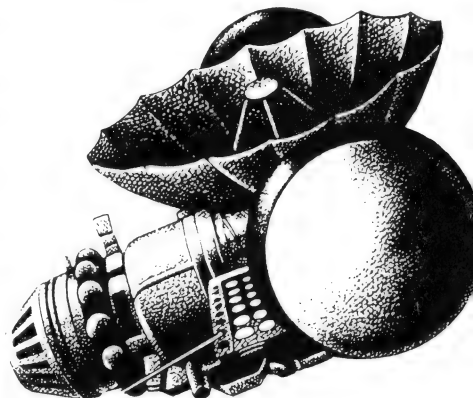
エムジー星国
国民の大半が銀河教信徒であるという、聖銀河教皇国の忠実な衛星国。不思議なことに、この国の人口の70パーセントは女性であり、その容姿も他国とは比較にならぬほど美しい

アサコ太公国
ジロ星団辺境、最東部に位置する強国。辺境ゆえ他国との交流が少なく、自然独特の文化をつくりあげるに至る。国民は温和で争いを好まない。が、自らの掟には非常に厳しい

逃がさずクィラ大帝国が南下を開始。その意を受けたイチクリ連邦とケイリ氏族国がホンシャ帝国に宣戦布告だ。ここでも南の外交術いよいよさえて、片や新たに国境を接したイチクリ連邦と不可侵条約を締結。片や弱体化したホンシャ帝国に宣戦布告）

秋　あり、どーしてそんな端っこの星、攻めるのじゃ!?　ここは主星へ向かったほうがいいのじゃ！

南　フッフッフ（と秋葉原を真似て）そこが男ＳＬＧの浅薄さ。今後のこと（ケイリ氏族国、イチクリ連邦、クィラ大帝国との対決）を考えて、友好度の大きいカケル君主国と国境を接しておきたいの。攻守同盟を結んでおけば力強～い後ろ盾ができるわ。

（というわけでクィラ大帝国滅亡までとんとん拍子。が、そのころ銀河辺境では新たな異変が……!?）

工画堂初のＳＬＧということで、どんなゲームが出てくるか、正直いって不安だった。が、『シュヴァルツシルト』にはハマった。奇々怪々、風雲急を告げる弱肉強食の外交世界が実に見事にシミュレートされている。初めは大リーグの中に放りこまれたヤクルト・スワローズのように初心（うぶ）なプレイヤーも、数々の危機を切り抜けていくうちに、次第に１人前のサギ師じゃなかった外交術師に育っていくのが、頼もしいのだ。まあ、逆にいえば、これだけの環境を実現するには、それ相当の思考ルーチンが必要となる。初のＳＬＧであるにもかかわらず、さすが工画堂、完成度の高いゲームを提供してくれた。

また、17種ある戦艦の設定は、ゲームのもうひとつの醍醐味。せいぜい１ランクちがうくらいならばどうってことはないのだが、相手に２ランクも３ランクも上の戦艦を持たれた場合、もうお手上げ。超大国がなぜあれほど軍拡に熱心なのか、その原因の一端がわかったよーな気がした。

というわけで、今月は工画堂のＳＬＧ新規参入をひとまず讃えておきたい。これからもＳＦにとどまらず、歴史ものなどにもチャレンジして欲しいものですな。

うーむ、まだネームがある。この機会を利用して、読者の皆さんにひと言ことわっておきます。コンプ編集部並びにお茶の水研究室には3.5インチのフロッピィが使える機種が置いてないのだ。であるからして、投稿で3.5インチフロッピィを送ってくれた皆さん、とりあえずはごめん！　なんとかＵＶ都合つけて見るよーにするからね。ゴメンネ！

秋葉原の欄外結論

えーい！　今回は何もイイところがなかったのじゃ。『維新の嵐』じゃDr.四谷に負けて、原稿料ひとり占めにされちゃうし……。もーヤケじゃ、死んでやるう！

九段南の中結論

秋ちゃんが男ＳＬＧならば、私はさしずめ女ＳＬＧ。防御本能に優れていて、とっても現実的——とは教授の言葉。そんなものかしらねえ？　でも『シュヴァルツシルト』って、戦争よりも外交が基本の、繊細なゲームだと思います。おススメのひとつといえますね！

ＳＬＧ通信

より愛をこめて♡

うーむ、それにつけてもＳＬＧ通信の息の長さは見事なり！昭和から平成まで、ナント！ふたつの時代にまたがったぜ

ども、秋葉原ですう！　そりにしても、最近のボクってカワイソーだと思わんかのう。ＳＬＧ劇場じゃ、九段南にすっかりお株を奪われちゃうし、カラーページの連載はなくなっちゃうし、ああ無情のジャン・バルジャンとはボクのことじゃ。

ということで、今月はおたよりを２通紹介しちゃうぞ。まずは千葉県の長谷川貴之クン。長谷川クンは『信長の野望・戦国群雄伝』の詳細レポートを表形式で送ってくれた。もー発売されたばっかりだというのに、こーの道楽モンが！　で、お次は大阪府の臼山明クン。臼山クンは『ＳＵＰＥＲ大戦略98』の詳細レポート。劇場への感想もあわせて送ってくれた、若いのになかなか礼儀正しい御仁なのじゃ！　臼山クンが考えた『ＳＵＰＥＲ—』の最強の編成（生産タイプ）をこの場で載せちゃうのじゃ——。

■航空機：イーグル、グリペン、ハリアー、Ｆ-111
■ヘリコプター：ホッカム、イロコイス、アパッチ、ヒューイコブラ
■車両：チャレンジャー、ＡＭＸ-10ＲＣ、テレダインＡＧＳ、ヤグアル２、ＡＤＡＴＳ、ローランド２
■兵員：エリート兵、ゲリラ兵

——とのことじゃ。彼はこの編成にかなりの自信を持っているみたいなので、意見がある人はおたよりちょーだい。

ボク個人の意見をいえば、98版でもイーグル、チャレンジャー、アパッチの線は最強。この点、臼井クンに賛成したいんだもん！

（秋葉原のイーグル好みはほとんどビョーキ！　なので、その点割引いて考えるべし【教授談】）

というわけで今月は２通と、ほんのチョッピリ寂しい気もするけど、ＳＬＧ劇場、これでおしまいじゃ。常連の皆さんはどーしたのかのう!?　受験とかあ、失恋とかあ、皆さんいろいろと大変だろーけど、この秋葉原をお忘れなくじゃ！　ＳＬＧなら秋葉原。犬も歩けば秋葉原なので、そこのとこヨロシクなのじゃ（なんのこっちゃ）。

おたより大募集！

ＳＬＧ通信では、広くみなさんのおたよりを急募中！　裏ワザ、体験記、失敗談など、ＳＬＧに関するものならなんでもＯＫです。また、連載に関するご意見、ご感想、イラストなどもお待ちしています。待ってますヨ！

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南４ 7 16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部ＳＬＧ通信係

AVG WORLD
PANGAEA
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第三話

PART 1

非情の銃口

銃口がピクッと動いた。
イージィは心臓がはねあがるほどドキッとしたが、それは窓のほうに寄れという指示だった。イージィとヨースケがそろそろと移動するにつれて、大口径のマグナム拳銃をかまえたダークスーツの人物が明るい部屋の中にゆっくりと侵入してきた。
「メドウズじゃない——！」
反対側のバスルームから歓声があがったと思うと、バスタオルを胸にまいたルルが、壁のように立ちはだかる大男の腕に一直線にとびこんでいった。
「ルルお嬢さま、遅くなって申しわけありません。おケガはありませんか？」
男が、無表情だがていねいな言葉づかいでルルにたずねた。きのう、FCPビルに到着したばかりのイージィに疑わしそうな視線をむけたあの男だ。そのときと同じ鋭い目つきでイージィとヨースケを交互ににらみつけた。
「アッ。て、てめえ、おれたちがへんなことしたんじゃねえかとうたぐってやがるのか？　フン、そんな生意気なはねっかえり娘、たのまれたって相手にしてやるもんかっ！」
メドウズの敵意を敏感に感じとり、ヨースケが大声でわめいた。
「心配ないわ、メドウズ。この人はBOB（ボブ）のライダーだし、あたしたちをあの気味悪いインディアンから救ってくれたのよ。お願い、銃をしまって」
ルルがヨースケをかばうように言ったが、メドウズはふたりにむけた銃をおろそうとはしなかった。
「いいえ、お嬢さま。わが社の者だからといって安心はできません。小型ヘリに乗ったインディアンとBOBのバイクが派手なチェイスを演じたという情報があったためになんとかここがつきとめられましたが、この男は現にルルさまのことを社に通報もしてきていないのですからね」
「えっ!?　このジャジャ馬、ホントにラインバック社長だったのか……」
ヨースケが目をまるくして、あらためてルルをマジマジと見つめた。
「まあ、失礼ね。あたしのことぜんぜん信用してなかったのっ！」
ルルはいかにも不満そうにプーッとほっぺたをふくらませた。「でもいいわ。あたしの命を救ってくれた恩人ですもの。それに、よくわかんないけどイージィの友だちらしいしね。メドウズ、この人にもお礼をしなくちゃいけないわ。あたしたちといっしょに連れてってちょうだい」
「お嬢さま、それはできません」
「エッどうして？」
「このイズミ・カミジョウなる少年と知り合いだということならなおのことです。この少年、やはり会議に招待された正式メンバーではありませんでした。あのインディアンどもの仲間かもしれない……拷問にかけてでも吐かせてやります」
メドウズはイージィをゾッとするほど冷酷な目でにらんだ。
「そ、そうじゃないのよ。イージィはあたしがテレグラム・サムに頼んで日本から呼んでもらって……」
ルルがあわてて言いかけたがメドウズはそれをおしとどめて言った。
「それは聞きました。しかし、だから

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、パソコン通信にまぎれこんできた謎のメールに誘われてクリスマスのニューヨークへ。考古学の会合らしきものに参加するが、飛行船に乗った正体不明のインディアンの襲撃にあう。ホスト役の老人から託された包みとその孫娘ルルを守り、ビルの吹き抜けから脱出。飛行船の炎上、小型ヘリの追跡をくぐり抜け、イブでわきかえる街を逃げまわる。彼らはイージィの旧友ヨースケに救われ、ブルックリンの安アパートへ。だが、彼はイージィなど知らないと言いはる。そこに突然さし入れられた銃口。一難去ってまた一難、イージィたちの運命は——!?

といって信用はできません。真相はかならずつきとめます。こっちのライダーにはこれで十分でしょう」
　そう言うと、メドウズはポケットからむぞうさにドル紙幣の束をつかみだし、ヨースケにむかって投げつけた。札束はヨースケの胸にあたって床に落ちたが、メドウズはそれにはもう目もくれず、ルルに服を着るようにうながした。そしてようやく拳銃をホルダーにしまい、テーブルの上にあった例のレコードジャケット大の包みを手にとって開封されてないかどうか慎重に調べはじめた。
　ルルが着替えてバスルームから出てくると、メドウズは彼女を先に階段のほうに行かせ、イージィの腕をグイッとつかんで部屋を出た。
「ぼ、ぼくをどうしようっていうんだ!?　はなせ、はなせよ。ヨースケ、助けてくれーっ!!」
　寒風に吹きさらしになった鉄製の階段を無理矢理引ったてられていきながら、イージィは胸がはりさけんばかりに必死に叫んでいた――。

PART 2

男・葉介 決断する！

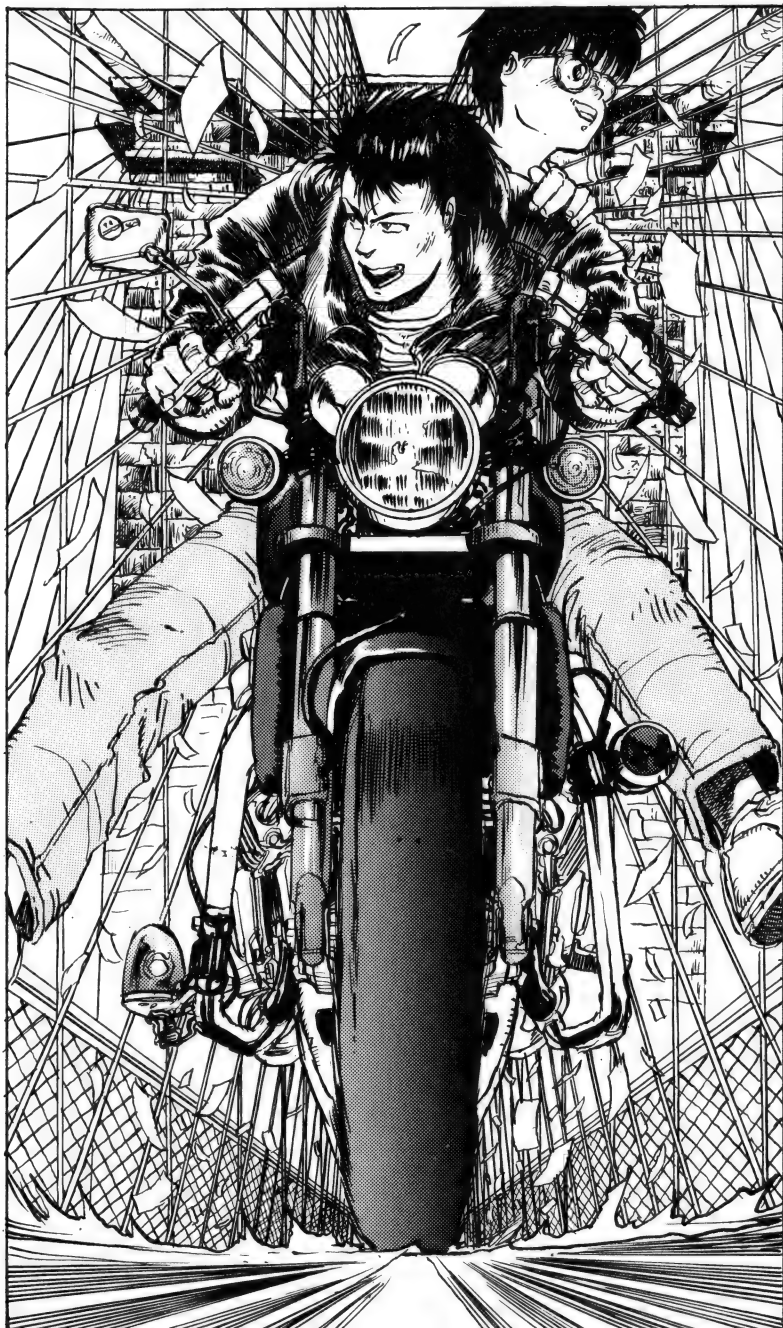
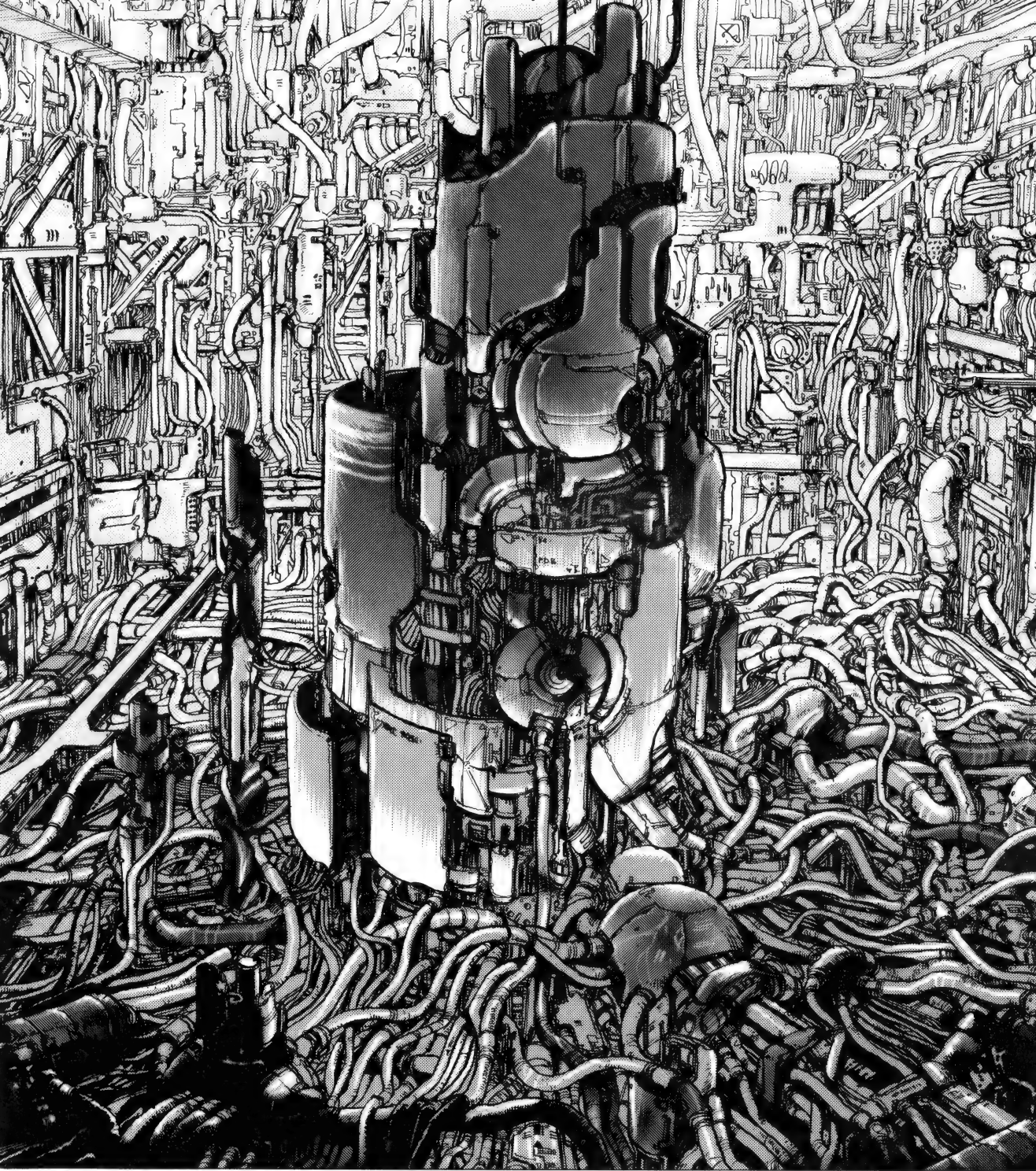
　たったひとり屋根裏部屋に残ったヨースケは、床の上にころがったドル紙幣の束をジッと見つめていた。
（金……金だ……大金だ！）
　いったいいくらぐらいあるんだろうか？　シワひとつない、手の切れそうな新品の20ドル紙幣の束だ。これはどう見ても、ヨースケがこの春にアメリカに渡ってきてから汗水たらしてかせいできた金の総額をかるく上まわるほどの大金だった。
（これだけの金がありゃ……そうだ、おれの夢がついに実現するんだ！）
　思えば金のことでどれほど苦労したことだろう。メッセンジャーのバイトなんていういくらかまともな職にありつくまでは、下水掃除夫にはじまって皿洗い、道路工事、窓ふき……それこそありとあらゆるアルバイトを経験してきた。治安の悪さでは世界に名だたるブロンクスでビルのガードマンをやり、20人ものギャング団と立ち回りを演じたことさえある。
　安楽で退屈な日本をとびだし、あこがれてニューヨークにやってきたものの、日々の生活に追われるあまり、たったひとつの希望だったはずの『夢』のことさえ忘れかけていたのだ。
　ヨースケは感動にふるえながら札束におそるおそる手をのばした。
　が、その手に冷たい紙幣の感触を味わった瞬間、窓のずっと下のほうから突然拳銃の発射音が聞こえた。
　ヨースケははじかれたように窓ぎわに駆けつけた。
　下を見ると、この建物の真下で豪勢な黒塗りのリムジンがあわててそのどでかい図体をUターンさせているところだった。さっきのダークスーツの巨漢が、拳銃を手に通りのむこうから大声でその車に指示を送っている。そしてその男の視線の方向には、汚い路地をころがるように走っていくモーニングを着た少年のうしろ姿があった。
「イ、イージィっ――！」
　ヨースケは、思わず力をこめた手が札束をにぎりつぶしてしまったことにも気がつかなかった。

「もうダメだ。走れない……」
　イージィは肩を激しく上下させてあえいでいた。気持ちは先へ先へと急ぐのに、足がそれについていかない。あせればあせるほど足はもつれ、ひざがガクガクふるえる。ついに力つき、壊れた消火栓にもたれて歩道の上にペッタリすわりこんでしまった。
　消火栓から噴き出す冷い水に顔が打たれたせいで、いくらか冷静な思考がもどってきた。
（そうさ、右も左もわかんないニューヨークで逃げきれるなんて、最初から思ってやしない。昨夜は無我夢中だったからインディアンから逃げられたけど、こんどは――そう、ヨースケの顔を見たとたん、安心するのと同時に現実に引きもどされちゃったんだ。あいつが助けてくれないとわかると、もうどうでもいいやってヤケになって駆けだしてしまっただけなんだ……）
　カッカッカッと着実な足音が背後から近づくのが聞こえたと思うと、少しの息の乱れもない低い声が命じた。
「さあ、立て」
　イージィはあきらめてヨロヨロと立ちあがった。
　――と、そこへ派手にクラクションを鳴らしながら、一台の大型バイクが突進してきた。
「わっ――！」
　メドウズがあわててとびのくのと、イージィの体が路面から引きはがされるのがほとんど同時だった。
「ブッとばすぜ。ふりおとされたくなかったらしがみついてるんだっ！」
「ヨースケっ――！」
　荷台に横むきに腹ばいになるというとんでもない格好のイージィを乗せたまま、ヨースケのバイクは猛スピードでブルックリンの街を走りだした。
　路地を出たところでルルを乗せた例のリムジンと正面から出っくわした。ヨースケはたくみなハンドルさばきでリムジンの鼻先をかわした。メドウズと同じダークスーツの男が窓から身を乗りだしてピストルをかまえたが、ちょうどブラブラしていたイージィの足に蹴りあげられ、悲鳴をあげて道路にたたきつけられた。
「うまいぞ、イージィ。ホラこんなもんやつらにつっ返してやるぜ！」
　ヨースケがさも愉快そうに笑い、シワくちゃになった紙幣をつかみ出して勢いよく頭上に投げた。バイクは紙幣を紙吹雪のように後方にまき散らしながら、ブルックリン・ブリッジの歩道に突入していった。
　そこは車道の上になっており、高層ビルの林立するマンハッタンの先端や自由の女神像もはるかに見渡せる。だが、真冬の風をまともに受けている橋の上には人影はほとんどない。リムジンもさすがに歩道までは追ってこれな

かったらしい。
　イージィはホッとひと息ついて後部座席にちゃんとはいあがった。
「ヨースケ、おまえ、やっぱりぼくのことを……」
「あったりめえよ。こちとら腐ってもタイ、誇り高き日本人だぜ。毛唐に魂まで――いや、大事な親友まで売りわたしてたまるもんか！」
　ヨースケの声には、もうさっきまでの鬱屈したよそよそしさはみじんも感じられなかった。
　まるでイージィたち専用にあつらえたような雄大な眺めの橋の上を、ふたりの親友は思いっきり爽快に笑いころげながら駆け抜けていった。イースト・リバーをわたる肌を切るような風が、このうえなく心地よかった。
　――ところが、最後のアーチをまわりこもうとしたとき、ヨースケが急にガクッと首をうなだれた。バイクのスピードが落ち、フラフラしだした。
「どうしたんだい、ヨースケっ!?」
　イージィはあわててヨースケの体をはげしく揺さぶった。
　が、ネオゴシック様式のアーチの陰からライフルのようなものをかまえた人影が現れたのに気がついた瞬間、イージィも肩ににぶい痛みを感じ、そのまま急速に視界が暗転していった――。

PART 3

"テレグラム・サム"

　イージィはゾクリとするような寒気を感じて体を起こした。
「やあようやくお目覚めだね、イシュマエル」
　イシュマエル――？　どこかなつかしい響きのある名前だった。
「いいえ、ぼくは……」
　イージィが言いかけると、ぶ厚い本や何かの実験道具なんかが雑然とつみあげてある大きな机にむかっていた人物がゆっくりとふり返った。
「あー、失礼。イージィだったね。わたしはサミュエルズ教授――といっても元教授だがね。MIT（マサチューセッツ工科大学）の学者や学生どもの頭の悪さにがまんできずに数年前にやめてしまったのだよ。今はラインバック財団の援助を受けてこうしてひとりで研究に没頭しとる」
（MITっていえばノーベル賞の受賞者を何人も出している、アメリカ最高の頭脳をあつめた学校じゃないか。それを頭が悪いなんて……この人はいったい何者なんだろう？）
　イージィが寒そうにしているのに気がついた教授は、学者らしいあぶなっかしい手つきで熱いコーヒーを入れてくれた。ボサボサの白髪、広いひたい、牛乳ビンの底みたいなぶ厚いレンズのメガネ、うす汚れた白衣……どれをとってもいかにもマッドサイエンティストといった風貌だ。
「あっ、もしかして……じゃあ、ルルの言ってた、ぼくを東京から呼びよせた『テレグラム・サム』っていう人は、あなただったんですね！」

「ホッホッホッ。ルルお嬢ちゃんはそんなふうに言ってたかね？　まあ、無理もないか。あの子にはわたしとサムの区別はつかんじゃろう」
「サムって人は別にいるんですか？」
「ああ。サムはわたしの発明した思考型スーパーコンピュータのことだよ。お嬢ちゃんは今、ある不幸な事情があってとても落ちこんどる。それで、わたしがよいパートナーを見つけてやろうと申し出たというわけじゃ」
「コンピュータが、ぼくを……選んだんですか？」
「そうじゃ。男子で、ルルにピッタリの性格、つり合いのとれた年齢、英語がいくらかできること、などをインプットしてな。サムはパソコン通信のネットワークを通じて世界中の少年たちをリストアップしていった。だが、わたしはそこにもうひとつ、ある条件をつけた。それがサムにとってもっともむずかしく、またいちばん大切な条件だったのだよ。つまり、その少年はテレグラム・サム本人とコンタクトできる資質があること――サム自身が第一に気に入る少年でなければならなかったのじゃ！」
「コンピュータが、人間を気に入るんですってェ!?」
「驚いたかな？　サムは独自の思考も判断もすれば、好ききらいの感情もそなえている。やっと第五世代コンピュータの手がかりをつかんだばかりのあほうな学者どもには信じがたいほどのシロモノじゃよ」
サミュエルズ教授はさも得意そうにカラカラと笑った。
「そんなコンピュータがぼくを……」
「ああ。パートナーに選んだのだ。いいかね、オペレーター（操作者）ではなくパートナー（仲間、相棒）だというのが大事なところじゃ。思考にも判断にも、経験のつみかさねが必要だということはわかるな？」
「え……ええ」
「今のところ、サムには世間のコンピュータ並の情報しか入っとらん。サムは、そんな情報なら世界中のたいがいのコンピュータに独自にハッキングしていくらでも入手することができる。サムに必要なのは、いまだどんな高級なコンピュータもしなかったこと――つまり、人間同様の経験なのだよ」
イージィは、あまりに途方もないその話に、ポカンと口を開けて聴き入っていた。
サミュエルズ教授は、イージィのそんな様子を見て話題をかえた。
「ここをどこだと思うね、イージィ」
イージィはそう言われてはじめて周囲をキョロキョロ見まわした。
コンピュータの端末らしきものはどこにもない。それどころか、まるで19世紀の科学者の研究室という感じの古色蒼然とした木造の小部屋で、ダルマストーブがガンガンたかれており、たてつけの悪い窓の外はナマリ色の海が広がる寒々しい港で、横なぐりの雪がふぶいていた。
「ニューヨークじゃないんですね」
「マサチューセッツ州ニューベッドフォード。残念ながらナンタケット島にはもう捕鯨船はないし、この建物も『潮吹き亭』ではないがね」
教授はイージィに謎かけをするようにことばをならべたてた。
（ナンタケット島……捕鯨船……潮吹き亭……そして“イシュマエル”）
「あっ、『白鯨』だァ！」
「ホッホッホ、正解じゃよ。MITのあるボストンのすぐ南の港町だ。MITはきらいだが、この荒涼たる冬景色が好きでここを離れる気がせん。だからラインバック会長に無理を言って、海辺の倉庫を研究所にしてもらったのじゃ。きみがモビーディックを知っててよかった。わしもメルヴィルのあの冒険小説の大ファンでな。きみはルルやサムとだけじゃなく、わたしとも気が合いそうじゃ。いや、合わなくてはこまる。これからふたりでサムを育てていくのだからな」
「で、でも……」
イージィは日本にいる両親や学校や受験のことを思い出していた。
うつむいたイージィの肩を、骨ばった教授の手がやさしくたたいた。
「なあ、イージィ。さっききみをイシュマエルと呼んだが、今のきみはまさにあの『白鯨』の主人公の少年と同じなのじゃ。何も知らず、すべてが驚きの連続だ。しかし、イシュマエルにはだれよりも熱い冒険心があった。きみもちっぽけなことにとらわれて夢を失ってはいかんぞ。きみにとってのモビーディックか、それとも相棒のクィークェグかはわからんが、これを一目見

ればきっと迷う気持ちは吹っとぶことだろう――さあ、姿をお見せ！」

　サミュエルズ教授がほえるような大声で呼びかけた。

　そのとたん、奥の壁一面を占領した本棚がゆっくりと左右に移動しはじめた。イージィは、この部屋がガランとした巨大な建物の壁の内側にひっかかった、ちっぽけな箱のようなものにすぎないことがわかった。ポッカリと開いた本棚のむこうには、この部屋とはまったく不つり合いなメタリックな輝きをはなつデッキがつづいていた。

「おいで、イージィ」

　教授にみちびかれ、イージィは高いデッキにソロソロと歩を進めた。さまざまなパイプや配線が広い床や壁をおおって無数に走っている。それらのむかう先はただひとつ、円筒をいくつもかさねた形でそびえている塔みたいな機械だった。デッキの先端にたどりついたイージィは、その圧倒的な巨大さ、テクノロジーの粋を集めた偉容に、ただただ目を見はるばかりだった。

　その塔の中ほどにある発光パネルが点灯したと思うと、その上に文字がまばゆく流れだした。

『HELLO, EASY. MY NAME IS TELEGRAM SAM!』

PART 4

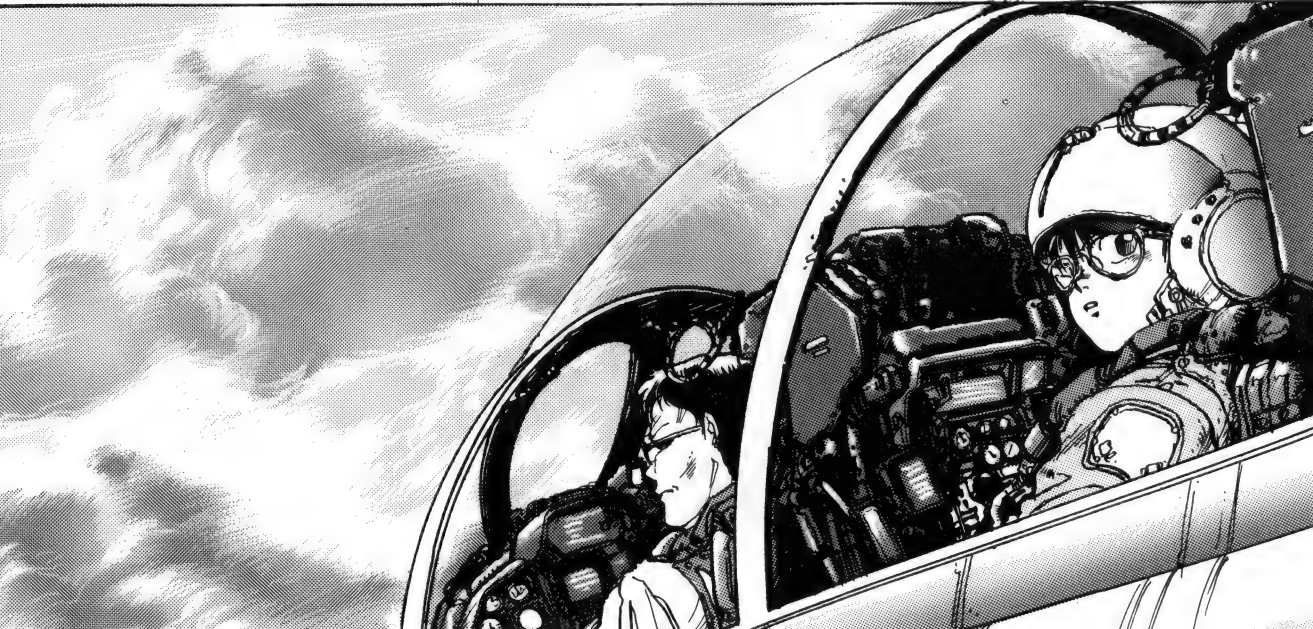
イージィの新生活

「どうだね、進みぐあいは？」
　声をかけられて、イージィはやっとサミュエルズ教授がコンピュータルームに入ってきたことを知った。それくらい彼はテレグラム・サムとの会話に熱中していたのだ。
「ええ、やっとコツみたいなものがわかってきたところです。サムのほうからも適切な質問が返ってくるようになりました」
「こちらが進歩すればするだけ、サムも学習し、進歩する。そこがこのコンピュータの最大特長じゃからのう」
「教えるってことがこんなに大変だとは知りませんでした。でも、とてもはりあいがあります。毎日、コンピュータ・ゲームなんて足元にもおよばない楽しさを味わっていますよ」
　イージィがそう言うと、発光パネルに『THANK YOU(サンキュー), EASY(イージィ)』という文字が現れ、強調するようにそれがピカピカと点滅した。
「そうか、良きパートナーを得ておまえもうれしいんだな、サム」
　とたんに、『YES(イエス), PROFESSOR(プロフェッサー)(教授)』と表示が変わった。
　教授は満足そうにうなずいた。
「ところで、イージィ、日本から届いたきみの教科書や身のまわりの品にまじってこんなものが入っていたので料理してみたんだがね——」
　教授のさし出した皿にはフライパンで焼いたらしいモチが数切れのっていて、その上にとけたチーズがかかっている。考えてみれば、正月を家族とはなれて過ごしたのは生まれてはじめてのことだった。イージィは一個を口に入れた。ほんのりと母親の香りがするような気がした。
「あ、おいしいですよ、とっても！」
「そうかね。なにしろ日本の食べ物を料理したことなどなかったからな。しかし、きみの家族が留学を認めてくれてほんとうによかった」
「ええ」
　イージィは心からうなずいた。
　サミュエルズ教授は、研究資金の中から月に1000ドルを奨学金として日本に送るという条件を出して、イージィの家族に彼の留学を許可してくれるよう要請したのだ。
　もちろん、イージィが予備校の合宿講習に行っているものとばかり思いこんでいた家族には、アメリカなんかに渡航していたことさえ寝耳に水の話で、最初の国際電話ではとても留学の相談どころではなかった。
　だが、世界的に有名な多国籍複合企業のラインバック財団からも何らかの形で後押しがあったらしく、家族と学校のOKは案外あっさりと出た。
　もっとも、イージィのほうにも不安がなかったわけではない。留学とは名ばかり、実はコンピュータを相手にするだけの毎日なのだ。最初のころ「こんなことをしていていいのだろうか？」と疑問にさいなまれた。
　ところが、世界最高のコンピュータを相手にするということがどれほどすばらしいことなのかが、やっとこのところわかってきた。
　サミュエルズ研究所でのイージィの日課は、午前と午後に3時間ずつ教授の指導のもとにサムとの交信(コンタクト)訓練にあてられているが、イージィはそれ以外の時間もほとんどコンソールにへばりつきっぱなしだった。学校の教科程度ならば、とくに理数科系はサムのほうが授業よりずっとわかりやすく教えてくれるのだ。無限の可能性をひめたスーパーコンピュータをゲームや学校の勉強に使うのはちょっと気がひけたが、それが意外と交信の実地訓練になることもわかった。
　問題の答えが出ない場合、何がわからないのか、どこがまちがっているのか、それをサムとイージィとで協力して解析していく。その過程が、また同時にコンピュータの推理能力の開発と、

イージィのデータ選択とインプット方法の訓練にもなるといった具合に、相互に役にたつのだ。
『EASY IS A GOOD STUDENT AND A GOOD TEACHER』
サムが教授にイージィのことを表現したそのことばは、そっくりサム自身にもあてはまるのだ。
「フム。では、そろそろ実地の体験学習に移ってもよさそうじゃな」
サミュエルズ教授が発光パネルを見あげながらつぶやいた。
「えっ。でも、まだまだぼくもサムも未熟ですし……」
「サムは人間の子どもと同じじゃよ。過保護に育てると世間知らずな頭でっかちになる恐れもある。人間ならある程度成長すれば、あとは自分で困難にぶつかって経験をつみ、かしこくなっていくものだ。それに、きみと別れ別れにならなくてすむよう、ちゃんとそれなりの準備もしてある」
「ホ、ホントですか。わァ、よかったな、サム！　……でも、いったいどこへ行って何をするんですか？」
「そのことじゃ。じつは、きみの身分が正式に認められてから、ラインバック会長からできるだけはやくきみとサムを派遣してくれと催促がきていたのだ。どうだ、行ってみるかね？」
「ハイッ、もちろんです！」
イージィがパッと目を輝かせて答えると、サムの発光パネルもうれしそうに点滅をくりかえした——。

PART 5

自家用戦闘機、南へ

イージィがニューベッドフォードのサミュエルズ研究所をあとにしたのは1月の末、ちょうど『白鯨』の主人公イシュマエルが、宿敵モビーディックを探しもとめるエイハブ船長の捕鯨船ピークォド号に乗船して出港したときのような、長い旅路の容易ならぬ困難さを予感させる猛吹雪の日だった。
イージィはサミュエルズ教授に別れをつげ、サムとの交信用にと託された特製のキーボードひとつを背負ってラインバック財団からさしむけられた車に乗り込んだ。
ニューヨークへむかうものとばかり思ったが、車は反対に北上した。ボストン郊外のローガン国際空港でイージィを待ちかまえていたのは、なんとメドウズだった。さらに驚いたことには、乗りかえるために用意されていたのは、米空軍が導入したばかりのはずの最新型のジェット戦闘機で、しかも胴体のマークは空軍のものではなく、『REIN BACH』となっていたのだ！
「あのう、メドウズさん。戦闘機に自分の名前まで入れられるなんて、ルルの家っていったいどういう……」
与えられたヘルメットをかぶりながら、イージィはおずおずとたずねた。
「ラインバック財団は、オイルショク後の経済的混乱をみごとにクリアして、今や全米——いや、世界一の財閥にのしあがった大多国籍複合企業だ。その力は農業、鉱工業をはじめ、情報産業、宇宙産業にまでのびている。軍需産業でも、業界のシェア30パーセントに達しようとしているのだ。ジェット戦闘機が自家用に使われているぐらい、当然のことだ」
メドウズは、そんなことも知らないのかと、いかにも軽蔑した口調でそっけなく答えた。ミラーグラスをかけ、彼みずから前部のコックピットに搭乗して操縦桿をにぎった。
「こ、これが自家用!?」
「ああ。BOBという会社は、ふくれあがった各支配下企業間の連絡用に拡大され、情報流通部門の総元締めになっているが、もともとはルルさまたちのご家族がご旅行のために作られた会社なのだ。BOBという会社名はルルさまの発案で、そのとき気に入っておられたローリングストーンズの『ビースト・オブ・バーデン（運搬用動物）』

という曲の頭文字からつけたということだ」

イージィは、あきれてものも言えなかった。そこにメドウズがおっかぶせるように言った。

「言っておくが、身分が保証されたからといってつけあがるんじゃないぞ。ルルさまおよびラインバック家の方々は、ふつうならおまえのような下賤な者がお顔を拝するさえかなわぬ人たちなのだ。わかったな」

これからどこへむかうのか、そして何よりヨースケがどうなったのか、質問したくてウズウズしていたのだが、メドウズはそれきりピタリと口をとざしてしまった。それに、ジェット戦闘機のスピードは旅客機なんかとはくらべものにならない。ものすごいGに身をゆだねているうちに、わずか数十分でフロリダの専用飛行場に着陸した。

そこでさらにフロートつきの水上飛行機に乗りついだ。ニューヨークやボストンのあるニューイングランド地方からすると、季節がいっきょに夏にジャンプしたようだった。いかにも金持ちの集団といった感じの避寒客でごったがえすマイアミの長い浜辺をとび越え、飛行機はバハマ諸島の数ある島のひとつの波静かな入江に着水した。

「イージィ、イージィーっ!」

聞きおぼえるのある声がしたと思うと、飛行機に横づけされたモーターボートの上で背伸びして手をふっているルルの姿が見えた。

「ずぅーっと待っていたのよ。さあ、いらっしゃい」

メドウズのいまいましげな視線を首すじに感じながら、イージィは手を引かれるままボートに乗りうつった。

「これが……別荘なのかい?」

岸につき、ずっと上の丘に登ったイージィは、思わず足をとめて目の前に現れたその豪壮な建物を見あげた。本物の大金持ちのスケールのすごさをまざまざと見せつけられた思いだった。

「ホラ、ぼんやりしてないでよね。おじいさまが待ってるんだから!」

ルルはイージィの手をグイグイ引っぱって、建物の中を走るように進んでいった。天井の高いアーチ型の回廊の先に南の強烈な光であふれかえった広い中庭があり、ひと気のないプールがまんまんと青い水をたたえている。

「おじいさま……」

とうとうつきあたりの部屋にたどり着き、ルルが神妙な声で呼びかけた。

「お入り」

聞こえるか聞こえないかというほどのかすかな返事があり、イージィとルルは足音をしのばせて中に入った。日本間にしたら30畳くらいもあるだろうか、寝室というにはあまりに広い部屋だ。その大きさに負けないくらいのベッドが置かれていて、あの日ニューヨークのディナーパーティでいちばん上座にいた老人が横たわっていた。

「イージィというのはきみかね?」

「はい」

「ルルをあの暴漢どもから助けてくれたそうじゃな。礼を言うぞ」

「と、とんでもありません。それより、ぼくを留学させていただいて……」

「なに、気にせずともよい。それというのも、今回急いでサミュエルズのところから来てもらったことにも関係しているからだ」

「と言いますと……」

イージィは身をかたく緊張させた。ついに話は核心に入ったのだ。

「きみがルルといっしょに守ってくれたものがこれだが――」

ルルが老人の手から数枚の紙を受けとってイージィに見せた。それはいずれも線画で、どこか険しい山々を描いたスケッチだった。

「これはアンデス山中のある場所で、この子の母が描いたものだ。じつは、これをわたしの元へ送ったあと、ルルの両親はその風景の場所からこつ然と行方知れずになった」

ルルが目に涙をいっぱい浮かべてコクンとうなずいた。

「まさか、ぼくが、その……」

「そうなのだ。ぜひルルといっしょに息子夫婦を探しに行ってほしい。こんな無理を言うのも、この探索にはかならずサミュエルズの作ったコンピュータの力が必要になるはずだからなのだ。どうだ、この仕事、引きうけてくれるかね?」

イージィはどう返答していいやら、さっぱりわからなかった。

「ねえお願いよ、イージィ。あたしといっしょにアンデスに行って」

「で、でも……」

イージィは言いよどんだ。教授が言っていたサムの実地訓練というのが、こんな途方もないことだとはまったく思ってもいなかったのだ。

そのときだ。遠い波音しか聞こえなかった静寂をやぶって、イージィの背後からいきなり乱暴な日本語がとんできた。

「てめえ、それでも日本男児か。イジイジすんじゃねえっ!」

とっさにふり返ったイージィの目に映ったのは……そうだ、まったく見違えるほどまっ黒に日焼けしたヨースケだったのだ――!?

つづく

アンデス山中へ!? イージィは依頼を受けるのか?

新設 パンゲアFAN倶楽部

さあ、約束どおりお便りコーナーをつくったかんね！　松枝・吉富両先生も巻きこんで、一気に盛りあがるゾ。ドンドンお便りしてくれよ！

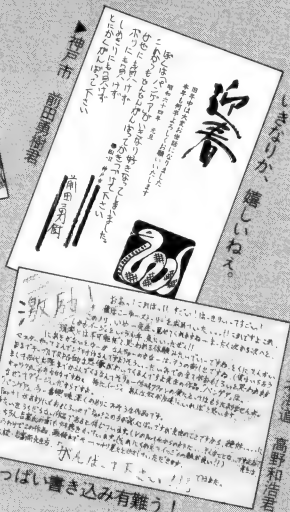
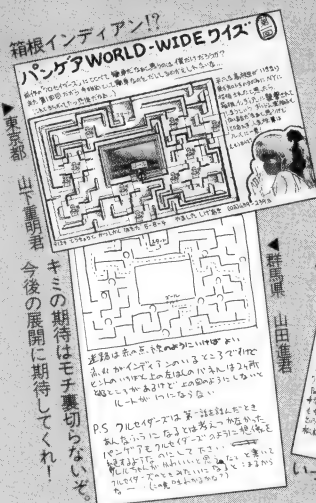
松枝蔵人のお茶の間

どもっ！　松枝です。励ましのお便りたくさんありがとう。ここを意見の交換の場にしてにぎやかにやろうね!!

▲東京都　山下重明君
キミの期待はモチ裏切らないぞ。今後の展開に期待してくれ！

▲群馬県　山田進君

▲神戸市　前田勇樹君
いきなりか、嬉しいねえ。

▲北海道　高野和浩君
いっぱい書き込み有難う！

メッセージふろむ松枝蔵人

エー、今回からはじまったこのコーナーでは、私・松枝蔵人が現況報告や読者の質問・意見等にお答えしていきます。で、さっそくこのところの私の情況ですが、熱いラブコールに答えるべく『聖エルザⅣ』の書き下ろしに取り組んでいます。一部報道ですでに2月発売と発表されているらしいのですが、じつはまだ書きあがってないのです。ゴメン。今までと一味ちがうエルザワールドとチクリンたちの大活躍をお目にかけますから、もう少し、もう少し待っていてくださいね。代わりに、というわけではないんですが、発売したてのカセットブック『ミホのGW(ゴールデンウイーク)日記』も完全オリジナルバージョンですから、ぜひヨロシク!!

吉富昭仁の屋根裏工房

いやぁ、楽しいお便りをいっぱいサンキュー。皆、けっこう絵が上手なのでビックリしています。これからもよろしくね。

▲香川県　松井修平君
くろんぼくんは僕の漫画友達の室井君という人が考えたキャラで大のお気に入りなんです。

▲岐阜県　川口耕司君
のニヒッという感じの表情がいい。僕は胃薬は飲んでません、松枝先生です。

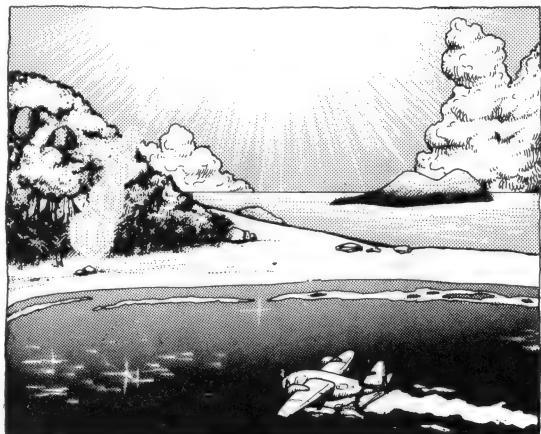
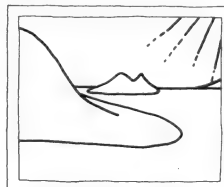
このイラスト、ヨースケがじゃま者みたいで面白い。
▲山形県　菅原史和君

▲静岡県　江本一実君
◀お上手ですねー。ルルちゃんカワイイですねー。これからもイラストバンバン送ってね。

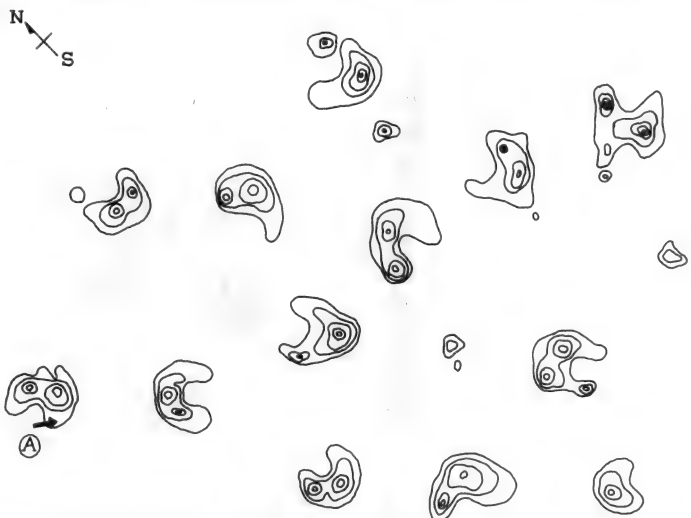
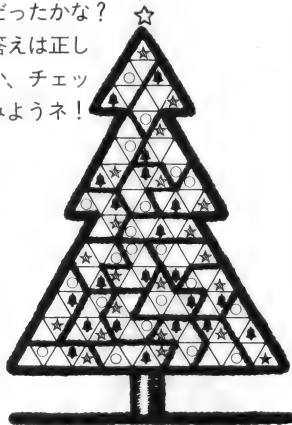
▲愛媛県　渡辺正君
イージィのカッコがすごい。アットーされました……。

特別寄稿！吉富昭仁の上京㊎日記

第3回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

バハマ諸島の島当てクイズ

新展開を迎えたパンゲア、イージィたちはいよいよフロリダからバハマへ。よ〜し、どの島か当ててもらおう。まずは左の写真のイラストを見てもらおう。まさにイージィが別荘のある島に到着したところだ。この風景から下にある地図の、いったいどの島にイージィが到着したのかを当ててくれ。ときは太陽がテッペンに輝く正午ごろかな。遠くに見える島や、入江のようすからフンフン、察しのいい君はもう気付いたかな。今回も、もちろん正解者のなかから5名に、コンプのオリジナルTシャツを送るから、バンバン「Pクイズ」係までおハガキね!!

例：下の地図のA島を矢印の方角から左右90度の展開で見ると左の絵の風景になる。この要領でキミも方角を見極めて、それぞれの島をあたってみてくれ。ゴールは近いぞ。

第2回ツリー分割パズルの答え

前回のクイズの手応えはどうだったかな？キミの答えは正しかったか、チェックしてみようネ！

お便り大募集とお知らせ!!

いやぁ、いつもいつもた〜くさんのお便りあ・り・が・と・さ・ん。松枝・吉富両先生も、ジワ〜と涙ぐんでジィ〜とお便りをみつめていました。これからもどんどんお便り下さい。

さて、本号からＦＡＮ倶楽部を開設、いよいよパンゲア読者のコーナーができたわけだ。「松枝蔵人のお茶の間」「吉富昭仁の屋根裏工房」宛てに、質問、励まし、脅し（これはイケナイ）な〜んでもいいぞ！　バシバシお便りしてくれ。もちろん「ワールドワイドクイズ」のほうもヨロシクネ!!

聖エルザの新作は ぬあんとカセットブック、ヨっ!!

おひさー！
みんな、元気だったぁ？
チクリンで〜す♡

聖エルザクルセイダーズ、みんなのゼツダイなる応援のおかげで、続々新作登場なのです。
第4弾は、カセットブック、ミホのGW日記。
2巻、「激動！」の最初に、恵利ちゃんの編み物日記ってあったでしょ。
あの中に、「ゴールデンウィークでからっぽになった聖エルザを舞台に、『敵』との戦いがあった…」ってオトシマエが書いてたの覚えてる？(シッ、モウ、忘れたらショーチしないかんネっ!!)
カセットブックで、その大事件の真相が明かされるので一す！　もち、松枝センセのオリジナルストーリーヨっ！

手に汗にぎり、ついでにおなかの皮もよじれちゃう(!?)「ミホのGW日記」、すっぐに本屋さんに走れ———っ!!

P.S.

うわーん。言い忘れちゃった。新作情報その2。聖エルザⅣが、近々書き下し文庫で発売されまーす。(イマ、松枝センセ、一生懸命書いてるのヨっ)
聖エルザⅣは、このア・タ・シ、チクリンがどーんとフィーチャーされちゃうんだって。
フッフッフッ、見たか、アタシの実力。
こっちもどうぞお楽しみに。

松枝蔵人
聖エルザクルセイダーズシリーズ
大好評発売中

聖エルザクルセイダース
「集結！」380円
聖エルザクルセイダースII
「激動！」420円
聖エルザクルセイダースIII
「聖戦！」420円
角川文庫

絶賛発売中!!
1600円

カドカワカセットブック
聖エルザクルセイダーズ
ミホのGW日記

松枝蔵人
イラスト BLACK POINT

角川書店

ハロハロ〉ＡＬＬ！
今月も元気にパソコン通信坊してしまおう！残念ながら「オンラインゲーム」はちょっと延期。より良いものにするために現在充電中だから、期待して待っていてね。でも、それ以外のボードは活発に(?)活動を続けている。まるで、一触即発の十勝岳（！）いろんな話題が飛びかい、盛りあがってるゼ！！

BOARD WATCHING

通信坊は金欠なのに眠れない！

夜中の３時ごろ、コンプティークBBSにアクセスしようとしたのだけれど、ぜーんぜんつながらない。リダイヤルすること両手両足２回ほど、ようやくつながった……。「MEMO」で知り合いに聞いてみると、みんななかなか入れなかったそうだ。

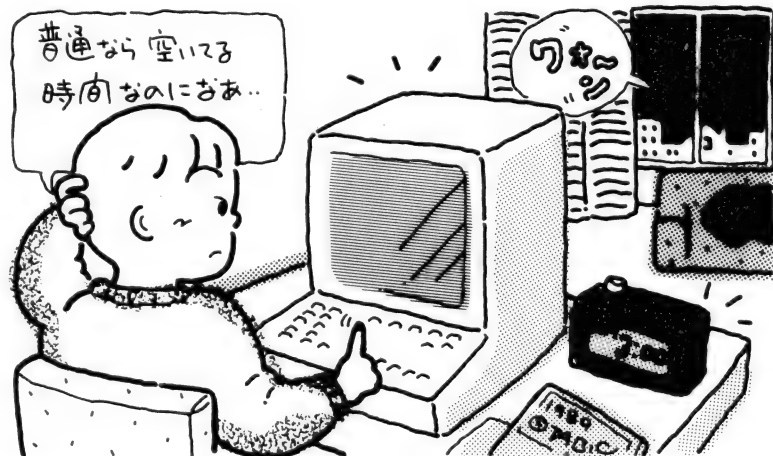
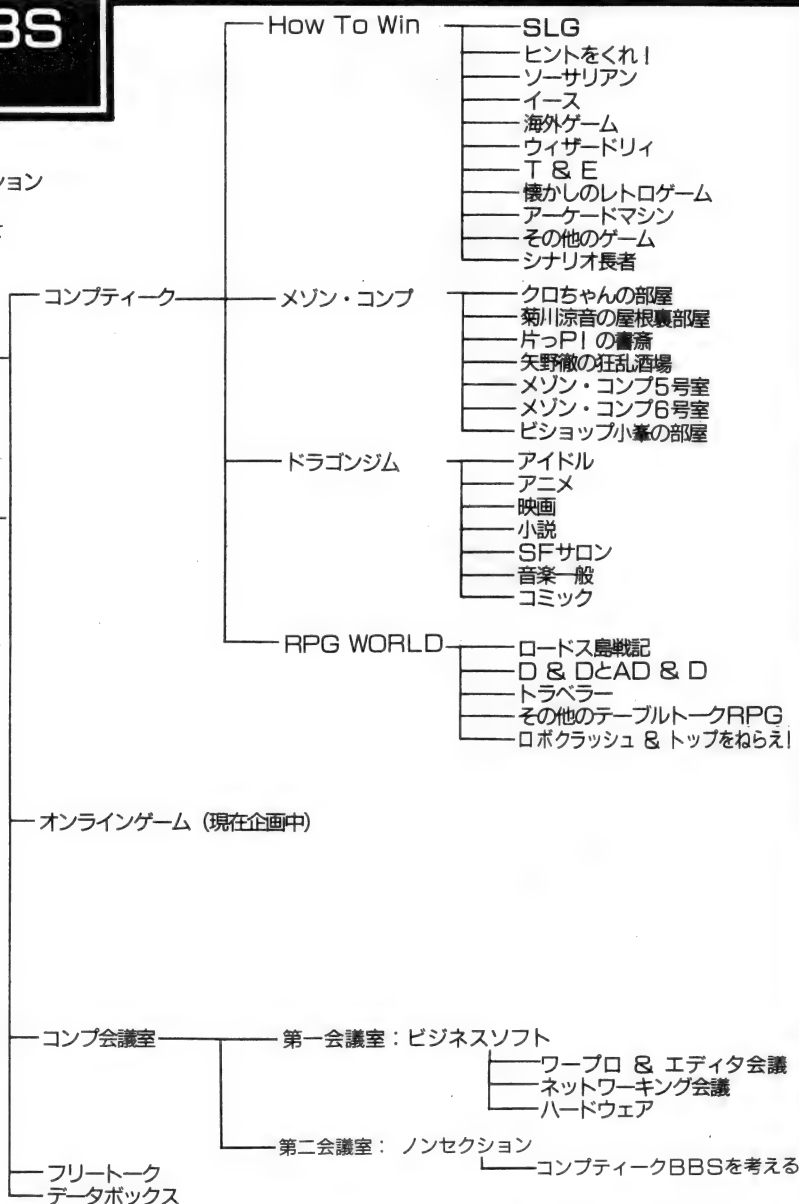
うーん、コンプティークBBSは大盛況！

さて、今月は新ボード開設は特になし。というか、現在、メニューの一新を検討中で、今後大幅にメニューが変わる可能性があるんだ。といっても、マイナス方向への改変にはならないのでご安心を。より使いやすく楽しくなるように、鋭意企画中です。

それから、冒頭でも書いたように、「オンラインゲーム」ボードのオープンはちょっと延期。これもメニューマップ同様、より良いものをめざして改良を重ねている最中です。もう少し待ってね。オープンの時期が決まったら、誌上＆ボード上で告知しますっ。

ところで、コンプティークBBSはオープンして８カ月が経過。その間、〝一度もパスワードを変えていない〟なんて人はいないかな？　そして、メールをずーっとためっ放しにしている人はいないかな？

パスワードはこまめに変えることが望ましい。くわしくは165ページの大人気好評連載の「ファズの大好きBBS」を読んどくれ。

そして、不要なメールはどんどん削除してちょ。ID発行数はもうすぐ1500を越えようとしています。これだけのユーザーがメールをためこむとシステムが重く（反応が鈍くなること）なってしまうんだ。ホストのハードディスクだって機械だ。限界というものがある。ハードディスクの苦しみを軽減す

 イラスト／寒河江きみこ

るためにも、不要なメールは即削除を実行してね。

最後にコンプティークBBSの楽しみ方をひとつ伝授しておこう。知っている人は知っている『MEMO』機能だ。WHOコマンドを実行すると、現在アクセスしているユーザー名とID番号、現在位置（いまどこのボードで何をしているか）が表示される。で、その右側にメッセージを書きこむだけでOK。あいさつ代わりに使ってね！　くれぐれもチャット代わりに使わないように注意、注意！

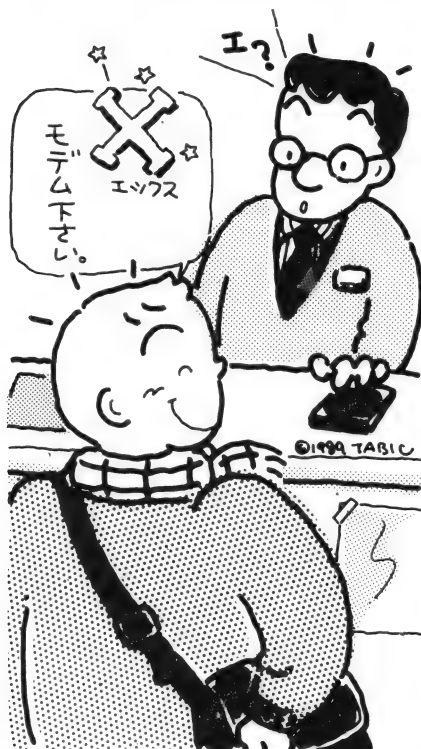
アクセス番号は

03-221-9850

```
メイン・メニュー
(MAIN) [1-5,E,T,WHO,NEW,ALL,?] :MEMOこれがＭＥＭＯです！
メイン・メニュー
(MAIN) [1-5,E,T,WHO,NEW,ALL,?] :WHO

No.1  COMP1101 星☆船        J3164   COMMAND
No.2  COMP0102 片っＰ！      MAIN    COMMAND  これがＭＥＭＯです！
No.3  COMP0751 ＪＡＭ        J31331  READ
No.4  COMP0325 INOKO         MAIN    COMMAND
No.6  COMP0049 ＳＣＩＴＲ☆Ｎ J22     WRITE
No.8  COMP0012 ﾌｧｽﾞ          MAIN    COMMAND
```

今さらと思うが

パソコン通信入門講座

最近、編集部にパソコン通信に関する質問がよく来る。でも、その大半はパソコン通信に関しての基礎知識に乏しいゆえの質問なのだ。BBSのシステムに関する質問ならまだ答えようもあるのだが、「ダウンロードはどうやってやればよいのですか？」とか「Xモデムってなんですか？」といったたぐいのものがほとんどだ。

やりながら覚えるのが、パソコン通信の場合は上達(？)の近道なのかもしれない。実際にアクセスしもしないで、「パソコン通信って難しい」なんて言っている人をたまに見かけるけど、そういう人はいつまでたってもパソコン通信の楽しさを知ることのできない不幸者なのだ。知る努力をしないで分かろうったって無理だよね。

そこでこれまでに何度もこのコーナーで説明してきたことではあるのだけれど、初心に返って新たに入門講座を掲載していきたい。あまりかしこまらずに、ここではランダムにパソコン通信について解説していこうと思う。

まず、下のID申請書の意味について。パソコン通信では必ずIDが必要。これはふつう、英文字と数字からなる認識番号で、学生証の番号みたいなものと考えてもらえば分かりやすいだろう。IDは、BBS内でのユーザーの身分を明らかにするものだから、名前や住所、職業などの個人情報は嘘・偽りなく正確に申告しなければならない。

で、IDをもらったらさっそくアクセスすることになる。電話をかけると、BBSの入口で身分検査をされる。IDが正しく使われているかどうかを見きわめるのがパスワードなのだ。このパスワードを正確にホスト側に伝えてあげないと、門前払いされてしまうことになる。

このIDとパスワード、前にも述べたが英文字と数字であることがほとんどだ。それゆえ、大文字と小文字が存在

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

氏名			
住所	〒		
職業		年齢	
電話			
使用機種			

●コンプティークBBSに希望すること

ＩＤ

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。もれのある場合はＩＤが発行できないことがあります。
●破線で切り取り、封書で（60円切手を貼った返信用封筒を必ず同封してください)、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。
●コンプティークBBSの「BBS」への書きこみの出版権は、角川書店に帰属します。ご了承ください。

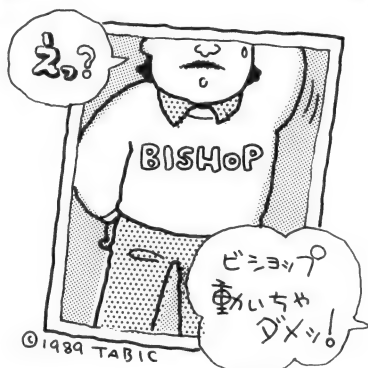
する。大きいか小さいかの違いで、ホスト側がまったく別物ととらえる場合もあるので、注意しなければならない。間違いなく入力しているのにログインできない、という場合は、この大文字小文字の問題であることが多い。気をつけようね。

パソコン通信に最低限必要な機材にモデムというものがある。しかし、「Xモデム」はモデムの機種や種類ではない。通信を行う上でのプロトコル（ルール）の一種なのだ。パソコン通信では電話回線を通じてデータのやりとりをするので、どうしてもノイズ（ようするに話しているときの混線やら雑音）が入る。ノイズが入ると文字化けといって、意味不明の文字が出てきてしまうことになる。これを防ぐためにあるのが「Xモデム」という通信プロトコルなのだ。データが正しく送られているかどうかチェックし、もし正しく送られていない場合は再度送受信してくれるというもの。100%とはいかないけど、このXモデムを使うことによって通信エラーはかなり減らすことが可能。

Xモデム以外に「Yモデム」「Kermit」などといろいろなプロトコルが用意されているけど、詳細については別の機会にゆずろう。とりあえず、コンプティークＢＢＳでサポートされているＸモデムについては、しっかり理解しておいてくれ。

ついでにもうひとつモデムの話をしておこう。よく1200ボーとか2400ｂｐｓとかいう言葉を耳にするよね。これは、データをやりとりする速度を表す単位のことでbpsというのは、ビット・パー・セコンド(bit per second)の略で1秒間に何ビット分の情報が送れるかを示すもの。漢字が１文字16ビット、英数字が１文字８ビットなので、1200bpsならば1秒間に漢字75文字分の情報を送れることになる。モデムは300bpsからスタートしたけど、今では1200bpsが主流で、2400bpsもかなり普及してきている。価格もどんどん下がってきているので、これからモデムを買おうという人は2400bpsのものを買っておいた方が無難かもしれない。ちょっとぐらい出費がかさんでも、電話代のことを考えるとすぐ元が取れるはずだし……。

ビショップ小峯の部屋

ラジオ、テレビ、テープレコーダー、ビデオ、それからパソコンにファミコン。世の中に新しい道具(遊び道具？)が登場すると、その後を追うようにして、かならず出現するものがある。いったいなんだと思う？　なに、犯罪？確かにそれもそうだけど、それよりももっとタチの悪いもんだ。答えは「教材」。ラジオ、テレビなら通信教育、テープレコーダーならＬＬ教材なんてのが有名だし、パソコンではＣＡＩとかいって、さかんに研究している。もちろん、純粋に勉強の役に立てるために開発されたもので、それを使えばメキメキ成績があがるってんなら、誰も文句なんて言いやしない。そういった「教材」と称するモノのほとんどが、業者が金もうけのために作ったインチキ商品でしかないからハラが立つのだ。しかも、その売りつけ方がまたえげつない。訪問販売、ダイレクトメール、電話による勧誘はカワイイほうで、最近多いのは「賞品が当たったから取りに来て欲しい」とか言って電話で呼びつけ（この時、教材のセールスだとは言わない)、話に乗せられて、賞品とやらを取りに行った少年たちに、ムリヤリ教材を買わせてしまうという、エサで釣る方法だ。カセット教材、ビデオ教材、最近じゃあパソコンを使った教材まで、そういう方法で売られているというから、まったく始末におえない。

そこでワタシが危惧するのは、パソコン通信がそういう悪いオトナに利用されてしまうことだ。ファミコン教材なんてモノを考え出すオトナに利用されてしまうことだ。ファミコン教材なんてモノを考え出すオトナがいるくらいである。パソコン通信を使った教材、あるいは教育メディアが考え出されないワケがない。「ネット学習塾、ついに創設！」とかいうメールが送られて来て、ゲストでアクセスしたが最後、ムリヤリＩＤを押し付けられて会費を徴収される、なんてことが起こらないともかぎらないのだ。これはけっして笑いごとじゃないぞ。

NETWORK TOPICS 1

ますます充実ニフティーサーブ

電子メールのＦＡＸ送信など、数々のオリジナルメニューが楽しいニフティーサーブが、さらに使いやすくなったよ！

まずは、アクセスポイントの増加。武蔵野市、川越市など新たに４つのアクセスポイントが増えて、これでついに100アクセスポイントを達成。100アクセスポイントはわが国最大。ニフティーがとうとう日本一になったのだ。また、2400bpsのアクセスポイントは現在21カ所に設置されているけれど、これも今後順次増やしていく予定。アクセスポイントが近くにあれば、それだけ電話代の負担が軽くなるってこと。もう手放しで喜んじゃおッ！

そして、もうひとつ。コンピュサーブへの国際専用線サービスアクセスポイントも大幅に増設されたんだ。海を越えてのアクセスをした経験のある人は、コンプティークの読者といえどもそうはいないはず。だって、電話代がかかってしようがないもんね。でも、今回のアクセスポイント増設で、少しは海外へのアクセスがしやすくなるかも……。

国際専用線のサービスは、昨年９月から東京１カ所のみでサポートされていたけど、今回の増設で、全国主要８都市（札幌、仙台、東京×３、横浜、名古屋、大阪、広島、福岡）に拡大される。

この専用線サービスは電子メール等の通信には利用できないけど、データベースやプログラム、データファイルの転送に利用することができる。これで、海外のＰＤＳを手に入れることが手軽にできることになる。(もちろん対応するパソコンを持っていないと使えないけど……)

この回線の利用料金は１分間40円。接続時間による従量料金でデータによる課金はなし。問い合せは、エヌ・アイ・エフ㈱／営業企画部　☎(03)221-6949へ。

NETWORK TOPICS 2

ＩＳＨでいーっしゅか？

実は最近よく、上の見出しのような会話をしている。昔は「イースでいいっすか？」なんてやりあっていたのだが、パソコン通信をやっていると、いろいろと便利なものに遭遇する。とっても便利なＰＤＳを紹介しよう。

原稿の受渡しはパソコン通信で。これが最近のトレンド。そんな時に活躍してくれるのが、ＰＤＳの「ＩＳＨ」なのだ。

「ＩＳＨ」はバイナリィ・テキストコンバータ。文字データをバイナリィデータに変換。あるいは、バイナリィデータを元の文字データに復元するためのものだ。

なぜ、こんなめんどうなことをしてデータを送るかというと、まず、「ＩＳＨ」自体が簡単なエラー訂正機能を持っているので、回線ノイズをクリアできること。大切な原稿が文字化けだらけじゃ困るからね。

また、原稿の受け渡しの際に重宝するのが、ワープロのファイルとして復元することができるという点だ。テキストファイルの送受信では、行末に必ずキャリッジリターンを入力しなければいけないが、これがくせもの。ダウンロードした後で、リターンマーク削除作業を行わなければならない。実にめんどうだ。20〜30行程度なら許せるが、ン100行もあるともうたいへん。ＩＳＨを使えば、復元した時にはもう元のワープロソフトの文書ファイルになっているので、そのまますぐに使えるってわけ。

このＩＳＨ、大手の商用ＮＥＴのほとんどにアップされているので、使いたいなと思う人はさっそく捜索を開始してください。

NETWORK TOPICS 3

EYENETでXモデム！

アイドル予備校でおなじみの（ごめんなさい今月もお休みなのだ）ＥＹＥＮＥＴがついにＸモデムをサポートしてくれた。

Ｘモデムは、文字以外のデータ（たとえばプログラムやグラフィックデータなど）を正確に転送するためのもの。また、回線ノイズによる文字化けを防ぐこともできる。

Ｘモデムが使えるのは、電子メール、コミュニケーション、グループ伝言板、個人ファイル、情報提供（受信のみ）の各メニュー。

ＥＹＥＮＥＴでは、Ｘモデムの利用に関して、文字以外のデータをＸモデムで転送する場合と文字データをＸモデムで転送する場合の２つのモードを用意している。具体的な使い方に関しては実際にアクセスしてからのお楽しみ。

今回のサポートは、とりあえず東京直通回線のみ。でも、今後はＤＤＸ－ＴＰやＴＹＭＰＡＳ、Ｔｒｉ－Ｐなどでも順次サポートしていく予定。楽しみだね。

新・ファズの大好き！BBS vol.7

変えて安心、パスワードの話

いやぁ、ごめん、創作BBSの話を書こうとか予告してたのに、急にパスワードの話を書きたくなってしまった。というのも、友だちでパスワードをハックされたりして被害を受けた人が何人もいたりするからなんだ。

友だちのひとり、彼を仮に「ニャ」と呼ぼう。ニャはパスワードをハックされ、何カ月もかけて作り上げたオンラインゲームのキャラクターを初期化されてしまった。ニャにとっては、そのキャラクター、ほとんどわが子のような存在だったから（そりゃそうだ。膨大な時間とお金がかかっている）その時の落胆ぶりや、見るにしのびないものがあった。

また、ある女友だちはやはりパスワードをハックされ、自分のIDで出された不気味なメールを受けとった。それだけならまだよかった。まったく知らない人から苦情を言われたりもした。どうもその最低なヤツが彼女のIDでCHATし、さんざんひどいことを言いふらしていたらしい。

かくいう私も一度経験がある。あるNETでは、オンラインでハンドルを自由に何度でも変えられるシステムだった。そのNETにアクセスして驚いたのが、自分のハンドルが見たこともないものに変わっていたのだ。

ここに例をあげた3人のパスワードは、考えてみれば、ハックされてもしかたがないほど単純だった。ニャは電話番号をちょっと変えたものだったし、女友だちは、自分の好きな歌手の名前だったし、私はというと、本名そのものだった。これじゃ、簡単すぎる。

で、どんなパスワードがいいかという話になるのだが……。簡単に連想できるようなパスワードは控えたい。かといって、自分も忘れてしまうような複雑なものでは元も子もないが。

もっともいいとされているのは、まったく関連のない単語と単語の組合せ。プラス意味のない記号。だから、

［RYN※ONCE］とか［HALF／ARM］とか。しかも大文字や小文字も混ぜて使ったりするとなおいい。ゆめゆめ、自分自身でボード上やプロフィールなどで公表している情報をパスワードにしたりしないこと。

それから、マクロで自動運転している人に注意。マクロの中にパスワードなどを入れている場合、そのシステム管理はキッチリやること。

それから、定期的じゃなくてもいいから時々は変えようね。あと、いろんなBBSにアクセスしてる人、全部同じパスワードにしてない？　1個わかってしまったために他にも被害が及んでしまうことにもなりかねない。

と、パスワードの防衛手段をいろいろ書いてみたけど、こういうのって悲しいよね。防衛策を強化するということイコール人を信じていないということにつながりそうで。人種のるつぼとかフルーツサラダとかいわれているN.Y.では、「レイプされるほうが悪い」「物を盗られるような環境にしてた方が悪い」らしい。でもね。そこにいくらパスワードがころがっていたとしても、人のIDを許可なく使うなんてことはふつうやんないよぉ。

最後にひと言。パスワードをハックして、人のプライバシーをのぞき見する最低なヤツを「ハッカー」なんて呼ぶなよマスコミ。そういうヤツらは「最低なヤツ」これで十分。

コンプティークBBSにおける

ハッキング事件に関する見解

さる12月21日、〈おおたくん〉と称する人によるハッキング事件が発生しました。〈おおたくん〉は、ハッキングした内容を、コンプティークＢＢＳはもとより、セタネット、ナツメネット、町田タウンＢＢＳなどいくつかのネットにアップロードし、さらにコンプティークＢＢＳのメンバー数人に、電子メールにてその内容を送っています。

そのハッキングされ公開された内容が、ＳＹＳＯＰである田中君（本誌編集部員）が主宰するＣＵＧ「王様の耳はロバの耳」上での５万５千バイトにもおよぶ会話であり、その中にグチや会員個人への中傷が含まれていたことから、コンプティークＢＢＳは大混乱に陥りました。

これを機に、今回の事件に関するネット主催者としての見解および具体的な処置について述べさせて頂きます。

ハッキング事件とその後の推移を見ると、問題は３つに整理されると思います。

①ハッキングされたＣＵＧ上の会話の内容が個人的な中傷を含んでいることから、ＣＵＧ「ロバ耳」の存在とそれに参加したメンバーの責任問題

②ハッキング行為に対する処置

③コンプティークＢＢＳの今後の展開をどうするか。

まず①について。

CUG「ロバ耳」は閉鎖しました。ＳＹＳＯＰ田中は、12月22日以降自主的に謹慎しています。コンプティークＢＢＳの責任者として、ＣＵＧ「ロバ耳」がハッキングされたことにより、直接・間接に不快の感を持たれた方々には深くお詫び致します。ハッキングに対し無防備な状態で「ロバ耳」のような内容のＣＵＧを設けたことは好ましくありませんでした。

つぎに、②について。

ハッキング行為に対しては、断固たる処置をとります。いまのところ、われわれの調査では、〈おおたくん〉はつきとめられていません。登録された〈おおたくん〉の住所も電話番号もデタラメでした。身内をかばうわけではありませんが、秘密を前提に悪口を言い合う行為よりも、〝私文書〟というべきそうした会話を公開したことが責められるべきです。これは明らかに犯罪であり、その心理は幼稚です。自慢気に他のＢＢＳにアップするのでなく、直接私あてにご一報くださればよかったのに。〈おおたくん〉の告発、および今後第２のハッキングを起こさない努力は続けるつもりです。

最後に③について。

つまるところ、コンプティークＢＢＳがかかえている問題は、「無防備な善意」によってこれが成り立ってきたことによります。考えてみれば野放図でした。私にとっては利益を生まない読者サービスですから、「損害」がなければ「制裁」もない、従って「規約」もいらないと思ってました。みんながコミュニケーションを楽しんでくれればよいと思ってました。実際矢野先生、黒田先生、水野先生といった方々がＳＩＧＯＰとして手弁当で参加して下さり素敵なことだと思っていました。田中はコンプティークＢＢＳの「学級委員長」として、少し強引ではあるがよくやってくれていると思っていました。

でもこれからは、「無防備な善意」は通用しません。強引な「学級委員長」は普通の編集者にもどします。規約を設け、多少メニューを整理します。再建に向け、しばらくお時間を頂きますのでよろしくお願いします。

角川メディア・オフィス
編集部長　佐藤辰男

現在のシステム運営

現在、コンプティークＢＢＳは、田中利昭君に替り、中嶋昭歩君（ハンドル名・ナカジＭＫⅢ、ＩＤ・COMP0024）らが仮SYSOPとなって運営されています。ただし中嶋君らの意志により混乱収拾までの一時期、「仮SYSOP委員会」として活動するもので、今後新たに正式なSYSOPが任命されます。以下、仮SYSOP委員会の口上であります。

「仮SYSOP委員会では、新規ＩＤの登録と保守を行っています。保守は放置されたままのメールの削除や、ひとつのボードで書きこみが1000個以上になった場合のボードの初期化といった、システムの負担軽減を主としたハードよりのものです。次期SYSOPが決まるまではボード構成等、現状維持を主眼としていますので、いろいろ御不満な点もあるかと思いますが、可能な範囲でご希望に沿えるようにしたいと考えております」

今後のスケジュール

コンプＢＢＳは現在、左に紹介した仮SYSOP委員会により運営されておりますが、２月22日から３月８日までの15日間、以下の事項を検討、調査、実施するため、一時的に閉鎖致します。会員各位、関係者の皆さまには大変ご迷惑をおかけしますが、健全なコンプティークＢＢＳの再建のため、ご協力頂きますようお願い申しあげます。

①今回のハッキングに関する調査を続行、その処置の検討

②新しいSYSOPの任命

③コンプティークＢＢＳのメニューの整理・統合

④規約委員会の設置。規約の発布

⑤ハッキング防止のためのシステム上の改変

以上、ご協力お願い致します。

この件に関してのご意見、ご感想は直接編集部にお手紙下さるか、メールで受付けます（ＩＤ＝COMP0001）。なお電話はご遠慮ください。

HELLO, GOOD-BYE!

●風見　潤
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●赤堀　浩

Illustration
Hiraku Shinno

文:風見　潤

ロードス島日誌

この2カ月間、ロードス島はぼくの夢の国だった。逃避と言われるかもしれないけど、おそらくそうではあるまい。小説だけを書いていたら、きっと頭が破裂してしまったにちがいないのだ。

10月26日　ロードス島に来て３日がたつが、わがパーティは、いま、袋小路に入りこんでしまっている。

アランの城で開かれた武闘大会に優勝し、南の国の様子を探ってまいれと王様に命ぜられた後のことだ。

南に行くと、マーモの軍隊が攻めてくるし、ピラミッドは真ん中の部屋が開かないし、帰らずの森は通り抜けられないときた。こういうのを、八方ふさがりって言うんだろう。

――そこで考えた。原作の安田均さんに電話をかけてみよう。ゲームを送ってくれたお礼かたがた、ヒントを聞きだそうというのである。

「帰らずの森は行きました？　あそこは通れるでしょ」

と言われて、早々に電話を切り、コンピュータの前に戻る。森をしらみつぶしに探っていくと、やがて立派な道を発見。おかしいなあ、こんな道、前にはなかったはずなんだけど……。

ぶつぶつ言いながら進んでいくと、小説版と同じようにカーラにつかまってしまった。いやあ、よかったよかった（？）。

ゲームの最中に、講談社のＮＯさんから電話。小説の締め切りは月末ですよ、と念を押されてしまう。しかたがない。コンピュータのスイッチを切って、オアシスの前に戻ろうか。いま書いているのは、スキー場が舞台の謎解き推理小説だ。全部で原稿用紙300枚のうち、100枚しか出来ていない。

あと５日で200枚かよ。ウーム。

10月31日　締め切りが来てしまったが、まだ150枚残っている。

ロードス島のほうは、ミノタウルスの迷宮でつっかえている。何度出かけても、ミノタウルスに会えないのだ。迷宮に行く途中、ふと“裏からまわって……”というのは、洞窟の裏を探せということではないかと思いつく。そこで、洞窟の近くを“周辺を探る”というコマンドを使って調べていくと、やったね、新たな洞窟を発見。

小説などほったらかしで、洞窟をマッピングし、ミノタウルスを倒す。王様のところに戻ると、13万ポイントのボーナスがもらえた。

推理小説の締め切りを10日のばしてもらう。11月10日に原稿が入らないと、クリスマスの発売は難しいと言われてしまった。

11月２日　ドワーフの大トンネルに出かける前にドラゴンブレスに行ったら、宿屋でアサシンに襲われ、さんざんな目にあってしまった。

仕事のしすぎで眼が痛い。Ｊ＆Ｐに出かけ、アスキーから出た98につなげる親指シフトキーボードを見せてもらう。親指シフトという入力方法は無敵なのだが、オアシスの画面は小さくて、見にくいのだ。

11月４日　エプソンのプリンターと不揮発性ラムボード、親指シフトキーボード、「新松」のソフトを買う。ラムボードを我がＵＶ21につないだら、急に動かなくなってしまった。衝撃を与えたとも思えないのだが、スイッチが壊れてしまったのだ。ざんねん、ロードス島に出かけられない。

11月10日　この２日、ほとんど寝ていない。オアシスに向かいっぱなしの日日だ。明け方、ようやく原稿が完成し、２時間ほど寝た。７時に起きて読みなおし、プリントして、フロッピーといっしょに封筒に入れる。オアシスで書く小説はこれで最後かと思うと、感慨深いものがある。

お昼に、お茶の水でＮＯさんと会う。フロッピーで入稿すれば、３日ほどでゲラが出てくるから、なんとかクリスマス発売に間に合いそうだ。

今日は翻訳学校で授業をする日。授業のあと、翻訳を手伝ってくれる生徒さんと、角川文庫から出す翻訳――全７巻のファンタジーの打ち合わせ。これがなかなかＲＰＧっぽくておもしろ

いのだ。最終巻の最後の言葉が、「経験を積んで、あなたは強くなったわ」だったから、ぼくは笑ってしまった。通しのタイトルは「ガンダラーラ・サイクル」。春に翻訳が出たら、よろしく！

11月14日　Ｊ＆Ｐが貸してくれたＵＶ11を使ってロードス島に行く。コンプの付録のおかげで、ピラミッドの真ん中の部屋の開け方がわかった。２層目を探検し、ファラオに会う。ここでノーと答えたらどうなるのだろう？　だれかためした人はいませんか？

つぎに書きおろす天山出版のアイディアを思いつく。12月半ばが締め切りだから、いまごろ思いついても遅いのだが、とにかく思いつく。聖徳太子にまつわる推理小説なのだが、生まれた所（と言われている）橘寺と、宮殿があった（と言われている）法隆寺の夢殿と、大阪の河内にあるお墓を線で結ぶと、二等辺三角形ができるのだ。明日からさっそく現地に行ってみよう。

11月18日　エルフの廃墟を探検。いちばん奥のところでダークエルフどもに出会い、全滅の憂き目にあう。うーむ、リセットを押さねばいかんのかなあ、と画面を見ていると、宿屋で悪夢を見たことになっていた。この処理はしゃれている。にやにやしながら、雪辱の作戦をたてる。

98＋新松で小説を書きはじめる。かなり使いやすいが、学習機能が働かない場合があって、いらいらする。

11月29日　とうとうドワーフの大トンネルを突破した。ウォートの塔に入ると幸いなことにセーブできる部屋があった。外周を探検ののち、なかに入って、ウォートに会う。地下へのドアを開けておいたと親切なことを言われて、セーブしてから挑戦したら、なんと、鍵がしまっていた。うーむ、セーブもできんのか。つらいなあ。

小説のほうは、なかなかはかどらない。400枚中40枚ぐらいだろう。

12月２日　鹿児島の実家に帰る家内を送って街に出る。Ｊ＆Ｐをのぞいたら、『マイト＆マジック』の２が出ていた。１からキャラクターを移すと、なんとレベル７からスタート（！）。

12月５日　とうとうウォートの塔から撤退。一方通行の壁のフロアでわからなくなって、マッピングができなくなってしまったのだ。

で、ミスティに行ってみると、ヴァンパイアどもに出会う。マッピングをしないでブラブラ歩いていたら、道に迷ってしまった。しかたがないから、戦闘の最中にホーリープレイで離脱する。と、うれしいことに、初めての街、ライデンにテレポートされた。

12月16日　２日がかりでミスティをマッピング。まだ完了していなかったのに、町長さんに会ったら、町に火をつけたと言われて、気づいたら焼け跡に立っていた（ライトブリンガーという剣があったそうだが、拾うことができなかった）。

ついでといってはナンだが、ライデンに行き、海賊船もクリア。小説の締め切りが来たが、まだできていない。

12月22日　世界一広いダンジョンを完全に制覇。カーラ城をちょっとのぞいたところで、ドラゴンブレスに帰る。まだ銀のワンドを手に入れていないから、いまカーラと戦っても勝てないだろうと思ったからだ。

ウォートの塔に戻り、苦労してワンドを入手した。カノンに行き、しばらく歩きまわる。どうやらマーモに渡ることはできないようだ。

天山出版のＮＩさんから電話。聖徳太子にまつわる推理小説、発売は２月半ば。天山の創立１周年のフェアがあって、そのときに発売したいとのこと。それには１月５日には原稿をもらわないとね、と言われる。つまり、２週間で300枚か。

12月23日　今日はふんばってカノンの廃虚をマッピング。ベルドとファーン王の対決を見守ったあと、みごとにベルドを倒した。ベルドの使っていたソウルクラッシュとかいう剣をギムに与える。

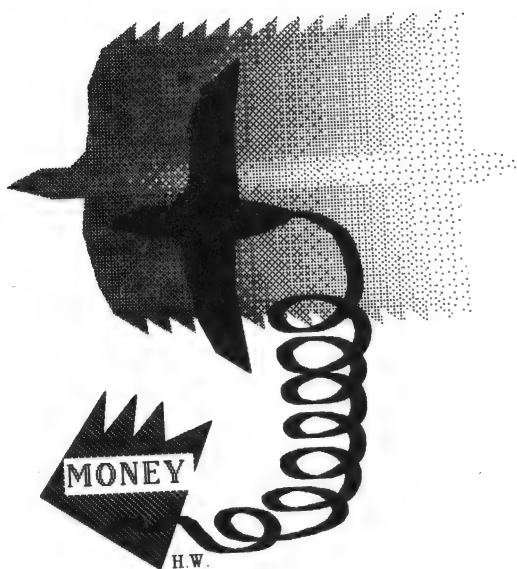
ファイアドラゴンの洞窟を探検。噂に聞いていたスタッフを見つけたが、ウィザードしか使えないらしい。ウィザードカレッジに叩き売る。

今日、講談社から『スキー場幽霊事件』が届いた。無事クリスマスに発売できることになったわけだ。

12月24日　世界一広いダンジョンをくぐって、カーラに会い、大激戦のすえ、倒してしまった。カーラが死んだとたん、あーあ、終わってしまったのかと溜め息が出た。

この２ヵ月間、ロードス島はぼくの夢の国だった。逃避と言われるかもしれないけど、おそらくそうではあるまい。小説だけを書いていたら、きっと頭が破裂してしまったにちがいないのだ。ストレスがあまり溜まらなかったのは、ロードス島を冒険していたからに相違ない。ありがとう、そして、クリスマス・イブに死んだカーラ、さようなら（次回予告――マイト＆マジック日誌。ただし、コンプリートできたらね）。

さらば…
〆切り
〆切り

風見　潤／作家、翻訳家。ＳＦ作家協会会員。「漂流教室」（角川書店刊）など著書多数。

第5夜　日本を救うための名案募集中

返信ー1

＊コンプティーク・ネットの「ビショップ小峯の部屋」ボードに、学校の先生の馬鹿さ加減について書いた人へのぼくの返事。

昭和19年初めに、ぼくがいた陸軍の部隊で試験がおこなわれた。軍隊って、試験ばかりなんだ。ほとんどの連中がカンニングをしており、ぼくは腹が立ってたまらなかったが、カンニングなどする気になれなかった。

当然、ぼくの成績は最低だった。でも戦争が終わってみると、カンニングで進級した連中はみな、戦争のあいだに死んでいた。

試験といえば、リクルート事件も、高官や有名政治家の試験みたいなものだった。NTTの会長まで、試験に落ちてしまった。

政治家献金まで会社全体でやっていたのだから、料金が非論理的なままなのもしかたがなかったのだろう。

でも、会社ぐるみ悪いことをしていたのがばれたのだから、もうそろそろ、距離が近いところへ電話をかけるほうが、遠いところへかけるよりも何倍も高い料金が取られるなどというおかしなところをやめて欲しいな。

いまのところ、国立や立川から荻窪までの料金は、浅草から荻窪までの電話料金の６倍だ。

これがおかしいと思っていなかったぐらいだから、NTTは会長以下のみんなが汚いことばかりして平気だったのだろう、といわれてもしかたがないでしょうが。

小説を印刷してくれるおもしろいパソコン・ゲーム

ゲームが終わったら、その経過を小説にして印刷してくれるものができた。システム・サコムというソフトハウスが売り出した鎌田三平原作による『シャティ』というゲーム・ソフトだ。

このノベル・ジェネレーター（小説発生装置？）というのは、新しいコンピュータ使用方法・娯楽が発展していくための、大きな推進力の一部になるのではないだろうか？

光磁気ディスクが安くなったとき、その大きな記憶容量をどう使うかのヒントはここにもある。

ゲームのあと印刷して出される小説そのものは600Kあれば十分過ぎるし、そのシステムには２メガもあると十分ということになると、大容量光磁気ディスクのほとんどは、その小説もしくは、論文発生装置で使う参考資料で埋めることとなるだろう。

これで、どんな小説がつくられるのか、それとも、これまでの小説とはまるでちがった新しい娯楽が現われてくるのか？

おもしろくなってきたぞ、これは。使ってみたら、その結果を報告する。

返信ー2

＊壱岐の島ではフグが安いが、島中がコンクリートに変わりつつあることを『矢野徹の狂乱酒場』に知らせてくれた方への返事。

どこで食べてもフグはうまい。フグさし、フグちり、最後の雑炊。でも、日本国中どこへ行っても物価は高い。大蔵大臣からあんなにまごまごしていたんではね。

それに40代サラリーマンに、余暇の過ごし方を経済企画庁の役人が教えるだと！

馬鹿も休み休みいえ！　そんなことを考える暇があったら、何でもいいから、物価と税金が安い国にすることのほうが先決ではないのか！

ごめんなさい、あなたにいうべきことではなかった。島にフグ食べにいこ

うかな。いや、交通費を考えると、こちらで食べるほうが安いや。

コンクリートで島のなかを固めてしまうのは、政府や自治体行政の連中に、自然がどれほど大切なものかが本当にはわかっていないからと、予算を使わなければいけないものと、かれらが思いこんでいるからだろう。コンクリートを使うのは下水道だけにしておけばいいのに。いまに、雑草も生えない島国になってしまうぞ。

タイムマシン

11月24日読売朝刊に「タイムマシンは理論的に可能」という記事が出ていた。ニューヨーク・タイムズの記事の再録だそうだ。

ワームホール（宇宙の虫食い穴）の一方の出口を何らかの力でもう一方の出口のほうに光速度に近い速さでいったん引っ張ったあと、方向を反転させ、元の場所にもどしてやる。

すると、高速で行き来したほうの入口ではもう一方の口よりも時間がたっておらず、トンネル内では過去の世界を見ることになるはず……なんだそうだ。

そして、半径20キロで太陽の５倍もの重さを持つブラック・ホールが、ワームホールの入口では、との考え方もあるそうだ。

そうだそうだばかりで、頼りないが、ちかごろちょっとわくわくする記事だなあ。

タイムマシンが実現したときに、ぼくは何をするだろうと考えると、夢がまたふくらんでくる。

場説

＊つぎのような場説（社説みたいなもんです）というのを、ネットの『矢野徹の狂乱酒場』にのせた。

日本を救うための名案募集。

埼玉と千葉では幼女・子供を殺したり傷つけたりすることがはやり、大阪空港ではプロゴルファーとかによってヒューズが外され、多くの政治家と官僚が、金に汚くて優柔不断。確かに世の中狂ってきた。でも、不満ばかり述べていてもしかたがない。

こうすれば、世の中がまともになるのではないかという名案があれば、教えてください。提案者の名前入りで、本誌の『矢野徹の狂乱酒場』にのせさせてもらいます。すこしでも日本のためになりたいのです。

ケネディの真似ではないが、老人や少年少女も、社会のために立つことを考えなければね。

コンピュータ通信はまだの読者の方々も、何かいい意見があったら、ぼく気付で送ってください。

小さな力でも、集まれば何か大きな役に立つでしょう。そう信じたいのです。不平不満ばかり洩らしていても、何の役にも立ちませんからね。

日本は本当に世界の平和に役立つ気があるのだろうか？

アルメニアでの大地震。ソ連邦内の共和国という理由でか、日本からの援助はイスラエルよりも遅く、10日後に４人が出発したのはいいが、その内訳にはお医者さんがひとりと役人が３人。

まあ、いろいろなことがあるのだろうし、日本からは人間より物資のほうの援助を必要としているのだろうが、まったく、驚くほど手の打ちかたが遅いではないか。

ソ連との関係を良くするためにも、いい機会だったのに、手際が悪すぎるのではないだろうか。

まったくいらいらしてくる。田中、中曽根というふたりの総理大臣は、土地のすさまじい値上がりをもたらしたが、いまの総理は何をもたらすのだろう。こわいなあ。

金のかかる政治？

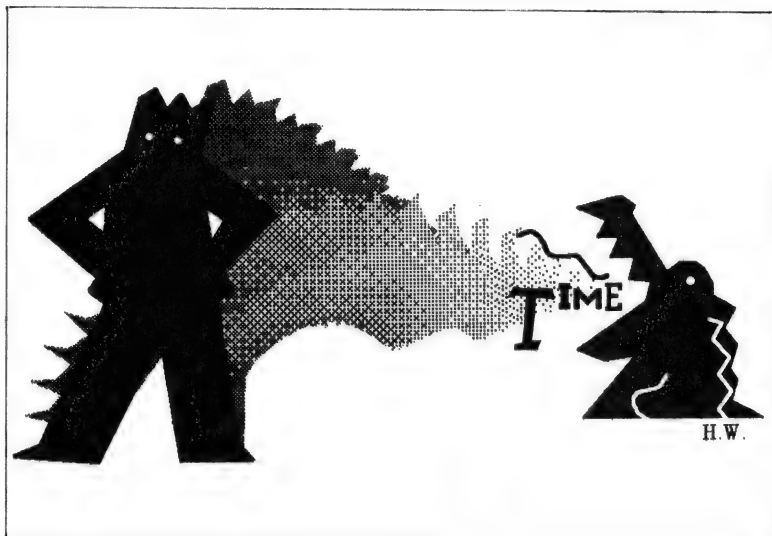
リクルート問題をごまかしていたNTTの会長が辞任した。損はしたらしいが、２億円を融資して問題となっている書記長もいる。

政治家が金に関係すること自体が汚らしいことに気づいていない。政治に金がかかるのではなくて、政治家活動に金がかかることを、どうしてやめようという運動が起こらないのだろう？

日本国中の子供に聞いてごらん。悪人はだれと聞くと、政治家と答える。情けないとは思わないのだろうか、政治家は？

いまぼくが翻訳しているハイラインの「日没のかなたへの船出」のなかに、こんな言葉がある……民主主義は、大衆が貴族であるときにのみうまく機能する……と。

いまの日本では、政治家と金持ちのほとんどが、貴族どころではない存在だから困るのだ。

ESSAY　文：多摩　豊（たまゆたか/ゲームプレゼンテイター）

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT.6 ソフトの経済学

年末年始というのは１年のうちでもっともゲームソフトが売れる時期である。この時期のゲームソフトの売行きは、年間売上のおよそ半分程度といわれるほどであるから、まあとにかくでかい。こういったわけだから、ソフトハウスの製作スケジュールというのはどうしても年末に比重が重くなることになっている。なにしろふつうの製品とちがって、つくってから市場に並ぶまでの期間が非常に短いのがコンピュータソフトの特徴だから、へたに11月ぐらいに出来上がってしまったりすると、逆に年末あたりには“新製品”と言えなくなってしまう。12月の頭ぐらいに出来ているようにスケジュールをたてるのがちょうどいいわけである。とはいえ、これはつくっている方にしてみればとんでもない話。ちょっとスケジュールが“押したり”すると年末商戦に間に合わなくなるという危機感を抱えながらの作業になるわけだから、精神衛生上非常に良くない。おまけに、世の中全体がせわしなくなる年末に、休みどころじゃないって気分で突入しなければならないわけだから頭が痛い。まあ、ほんとにひどい話だ。

さて、こうやって登場してくるゲームソフトだけど、これがその苦労に見合うほどぼろい商売であるかというと、実はそうでもない。今月はこのソフトの経済学について考えてみよう。

ソフトハウスの経済学

コンピュータゲームの値段は、だいたい１万円前後ということになっている。で、これが１万本程度売れると売り上げが１億円。これだけ聞くと結構いい商売じゃないかと思うかもしれないけれど、世の中そうは甘くない。

ソフトハウスというのは、ソフトの売り上げで稼ぎを上げることになっている。会社を運営していくための資金なども、当然のことながらすべてこの売り上げからまかなわれる。たとえば社員ひとり雇った場合、その給料その他の費用はざっと見積もって500万円以上。これが10人もいれば、もう5000万円である。その上、会社を運営していくためには電話代、事務所代、諸経費（電気代などなど）、こういったものも考えなければならない。まあそれでも、１億円あれば何とかなるじゃないかと思ったらおおまちがい。この１億円のうちのほとんどは会社には残らないのである。

まず、ソフト１本１万円という値段であるが、これはいわゆる小売価格であるから、このうちの約半分は流通業者さんやお店の取り分になる。コンピュータソフトは、たいていの場合製作するソフトハウスが流通会社に製品を卸し、そこから各小売店へ流されるのだけど、こういった作業のためにかかる費用が（もちろん流通業者や小売店の儲けも入れて）ソフトの値段の約半分というわけである。だからこの部分はソフトハウスには関係ない金額ということになる。そうなると、１本のソ

フトで製作会社に入るのは5000円程度、1万本売れても5000万円しか会社には入らない。

そのうえ、ソフトというのはただでできるわけではない。この5000万円から、製作にかかる費用がどんどん引かれてゆくのである。

ソフトの経済学

さて、1本5000円の売り上げに対して、これをつくるのにいくらかかるか。今度はこれが問題となる。

まず明らかにかかる費用、これはフロッピー代などのコストである。

つぎに考えなければならないのが広告宣伝費。ゲームを売るためには、雑誌で広告をうたなければならない。こういった諸費用も当然のことながらゲーム自身の売り上げをあてにして計上される。

そしていちばん大切なのが、ソフト自身の製作に関わる費用。これがなければ何も始まらない。

ゲームソフトの製作には、大きく分けて3つの要素が関わってくるのである。

ゲームソフトを製作する場合、実際の製作を始める前にいくらかかるかの見積りをたてる。これを計算するのはなかなか難しいのであるが、よく使われるのが、売り上げの何%を使うという形で計算する方法である。

まず、そのソフトのだいたいの売上目標本数を設定する。このうちの約50%が流通費用となることは先ほども書いた。

続いていわゆる生産原価。マニュアル、パッケージなどの製作費がいくら、印刷費がいくら、フロッピー代とコピー代がいくら、こういったものの合計を製作本数で割る。

卸値でフロッピー1枚がいくらになるのかは知らないが、これにコピー作業の代金なども含めると、結局数百円程度かかることはまちがいない。マニュアルの製作費やパッケージイラストなどもただというわけではないから、結局全部で定価の10%程度はかかるわけである。これは1本あたりにするとだいたい1000円。

さらに宣伝費。これはふつうの人にはあまりなじみがないものかもしれないけれど、広告費100万円程度ではほとんどなにもできないに等しい。雑誌のカラー広告は1ページで数十万円するのがふつうだから、これを数誌に数回ずつ出しただけでもあっという間に数百万円。広告を出す場合にはその版下などもつくらなければならないし、ポスター、チラシなどもつくったりすることを考えると500万円程度は必要になってくる。そうなると、1万本売れると見積もって、その売上の5%程度は必要になってくる。

ここまでの合計が売り上げの65%、残りはたったの35%である。額にして3500万円。だんだん心細くなってくる。

さて、問題の製作費であるが、これはそのソフトをつくる状況によって大きく異なってくる。で、いちおうの目安として、やはり売り上げに対する%で見積りをたてることになる。この製作費の割合というのは、ゲームソフトでも本などとほとんど変わらない%を見込んでいて、たいていは全売上の10%程度ということになっている。

これで製作にかかる費用は75%ということになる。会社に残るのはたったの25%。ここから、先ほども書いたように会社の運転資金をやり繰りしていかなければならないのである。まあ、こういった数字を見ると、年間に4タイトルぐらいは出さなければならないというのはわかるような気もする。

製作費の経済学

それでは、今度は製作費の内訳をみてみよう。先ほどの例で、製作費は売り上げの10%程度と書いたけれど、これは額にすると約1000万円。ソフトの製作はこの1000万円の取り合いということになる。

ソフトをつくるためには、まずシナリオが必要であり、グラフィックスと音楽がいり、当然のことながらプログラムをする必要がある。このなかで、外注に出しやすいのがグラフィックス。これはイラスト100点でいくらといった形で注文を出す。まあ、大雑把に見積もって1点1万円としても、100点で100万円。割合にして約1%ということになる。残りは9%。

音楽などの場合もこれに非常に近い。やはり100万円程度使うとなると1%。これで残りは8%となる。

で、この後の部分をプログラムやシナリオで分けることになる。

このあたりの分け方はそれこそ千差万別。時と場合によって大きく変わってくる。

まず外注の場合であるが、これがまた買取の場合と印税の場合でちがってくる。

たとえば、シナリオ1本ウン十万円というようなこともあるし（この場合は実は%にすると1%いかないのだから、ソフトハウスとしては非常に美味(おい)しい話である）、プログラムまでやってウン百万円ということもある。また、売り上げの総額に対する印税契約だと、ソフトの売行きによって取り分が大きく変わってくる。まあ、いずれにしても、取り分が売り上げ総額の数%という枠を超えることはない。

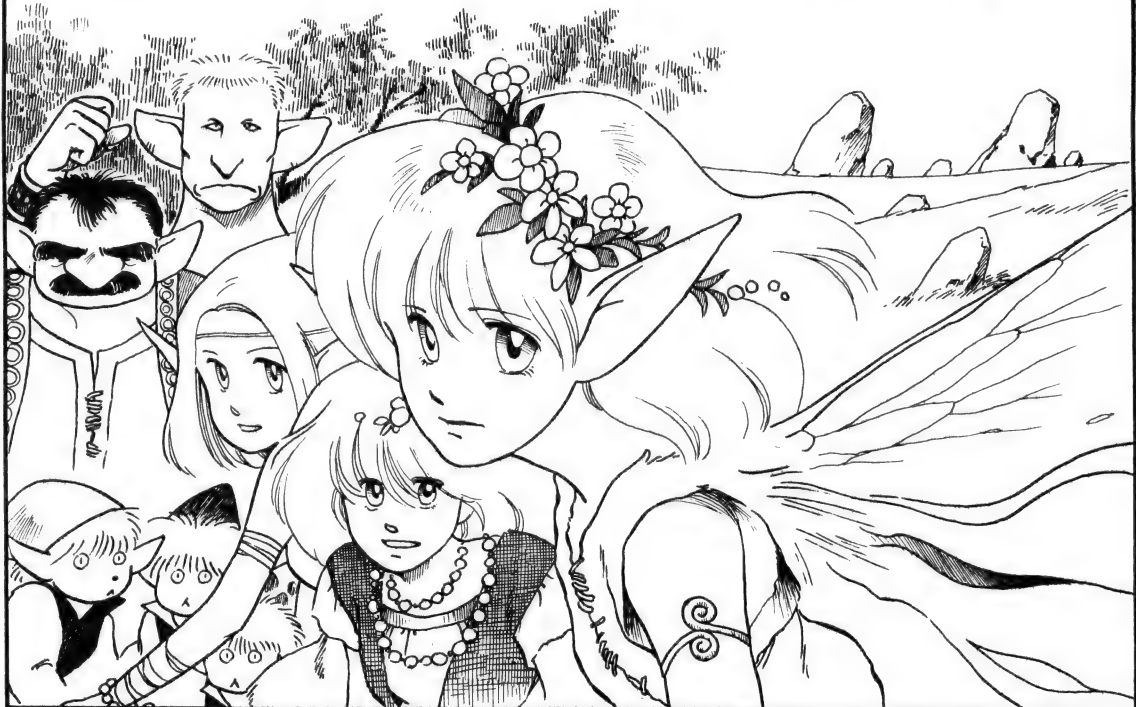
ごくふつうに社内の人材で製作した場合、ひとりが1カ月ベタで作業をすれば、その人の月給分のコストが製作費から捻出されることになる。もちろんソフトはひとりでつくれるものではないわけで、シナリオを書いたり、ゲームシステムを考案したりする人間も必要になってくる。こういった数人が、それぞれ総計で2カ月程度ずつ作業をするわけだから、結局は数百万円かかることになる。また、ごくふつうのプログラムのほかに、移植作業というものもある。これにも当然のことながらプログラマーが割かれるので、この人の人件費も出さなければならない。

こうやって見てくると、結局のところ10%という数字はちょうどピッタリということになる。しかし、ここにひとつ大きな落し穴があるのを忘れてはいけない。

いままでの計算は、すべてそのソフトが1万本売れるという仮定の上での話なのである……。

文：菊川涼音（きくかわすずね/オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.11 アンソニー・フィリップスを知っていますか？

GMブーム

私のＰＣ98にはＦＭ音源ボードが刺さっている。刺さっていても別にどこか痛いわけではないので、だからなんだと言われても困る。ボードからはさらにピンコードが伸びていて、ステレオの外部入力に刺さっている。これも別に痛いわけではない。だからなんだと言われても困る。痛いのは、ステレオから流れる効果音やＢＧＭがモノラルであるという点だ。

２万円やそこらのゲーム専用機ではすでにステレオ音源が当り前になってきているのに、30万も40万もするパソコンがなぜモノラルに甘んじていなければならないのか？　これは納得できないぞ。

「16ビットマシンはビジネス用ですから」なんていう言い訳はもう通じない。とにかくＦＭ音源＋ＰＣＭ音源の標準ステレオボードを一刻も早く売り出して欲しいと私は願う。

それにしても最近のＧＭ（ゲームミュージック）の発展には驚くべきものがある。ＧＭがＣＤになると聞いたとき、そこそこ売れるだろうとは思ったが、まさかＧＭ専門のレーベルまでできてしまうとは思わなかった。そんなＧＭのなかで私がいちばん気に入っているのは『ティル・ナ・ノーグ』のオープニングだ。ゲームを遊んだことのない人のために書くと、このゲームはケルトの神話をベースにしている。

ケルト神話

ケルトは大昔のヨーロッパにいた民族で、そのルーツはよくわかっていない。紀元前にヨーロッパを大移動して各地に広まったことはわかっているのだが、いったいどこからきてどこへ行ってしまったのかよくわからないのだ。ただ、神話と遺跡はヨーロッパやイギリス、アイルランドのあちこちに残されている。遺跡ではサマラの螺旋塔などが有名だ。また、アイルランドにはケルトの神話がたくさん残っている。この神話がまた不思議で、世界の始まりに関する記述がない。天地創造の神話がないのだ。たいていの神話には国生みの話というのがある。大地や空や

海がどうやってつくられたかというお話だ。日本のアメノミナカヌシ。聖書のエホバ。ニュージーランドのイオ。原初の混沌とした世界のなかに存在したこれら超神の話が、ケルトの神話には残っていない。最初からなかったのかも知れない。ケルト民族もケルトの神話も、両方とも始まりがはっきりしないというのもまた不思議な話だ。意図的に隠したのではないかと疑いたくなる。

『ティル・ナ〜』のオープニングはとてもファンタジックな曲で、何度聴いても飽きない。『ティル・ナ〜』に限らないが、こういうファンタジックなＧＭのルーツはどの辺にあるのだろうかと私は考えた。クラシックは？　ちょっとちがう。歌謡曲は見当ちがい。ニューミュージック、演歌、民謡、浪曲。なんだかどんどんはずれていくような気がする。ヘビメタはやっぱりちがうだろうな。いや、ロックの中でも特殊なある一派だけはルーツと考えてもいいのではないか。それどころか、まさしくこれがルーツなのではないか。その特殊な一派とはプログレッシブロック。略称プログレである。余談になるが、クリスタルソフトのゲームはそのタイトルをプログレバンドのキングクリムゾンからとっているようだ。リザード、アスピックそしてそのものずばりクリムゾンである。製作者にマニアがいるらしいと私は睨んでいるが、真相はどうだか知らない。

アンソニー・フィリップス

そんなプログレのなかで『ティル・ナ〜』の音楽にいちばん近いもの。それはアンソニー・フィリップスの音楽だ。アンソニー・フィリップスと言っても「だれそれ？」と言われることはわかっている。ではジェネシスの初代ギタリストではどうか。なにジェネシスを知らない？　じゃあフィル・コリンズ。ピーター・ガブリエル。これでどうだ？　少しは「あー」とうなずいてくれる人がいたと思う。10代の読者が知らないのも当然で、アンソニー・フィリップスのアルバムで日本盤が発売になっているのは、ジェネシス時代の「侵入」くらいのものだ。いままでアンソニー・フィリップスについて書こう書こうと思いながらずっと控えてきたのは、彼があまりにも日本ではマイナーだったからだ。が、ついに我慢しきれなくなってこうして書いてしまった。しかし、ファンタジー・ミュージックを語るなら、アンソニー・フィリップスのアルバムは欠かせないと私は確信している。

そのなかでもファンタジーの要素が強いのが「THE GEESE & THE GHOST」(雁と幽霊)だ。少しでも雰囲気を知ってもらうために、曲のタイトルを並べてみよう（日本語訳はあまり信じないで欲しい。みなさんからの誤訳の指摘受け付けます）。

WIND－TALES (風ー物語)
WHICH WAY THE WIND BLOWS (風はどこから吹いてくる)
HENRY;PORTRAITS FROM TUDER TIMES (ヘンリーⅧ世；チューダー王朝時代からの肖像画)
THE GEESE AND THE GHOST (雁と幽霊)
SLEEPFALL;THE GEESE FLY WEST (眠りに落ちて；雁は西へ飛んで行く)

使用されている楽器も現代楽器の筆頭シンセサイザーから、ダルシマー、バズーキ、バロックフルートといった古楽器まで、曲のイメージに合うものはすべて使ったという感じだ。その音だが、たおやかで力強く、繊細優美。幻想的、ファンタジックという形容がまさにぴったりだ。録音もきれいで、アナログＬＰだがその辺のいいかげん録音のＣＤを上回る。

ピーター・クロス

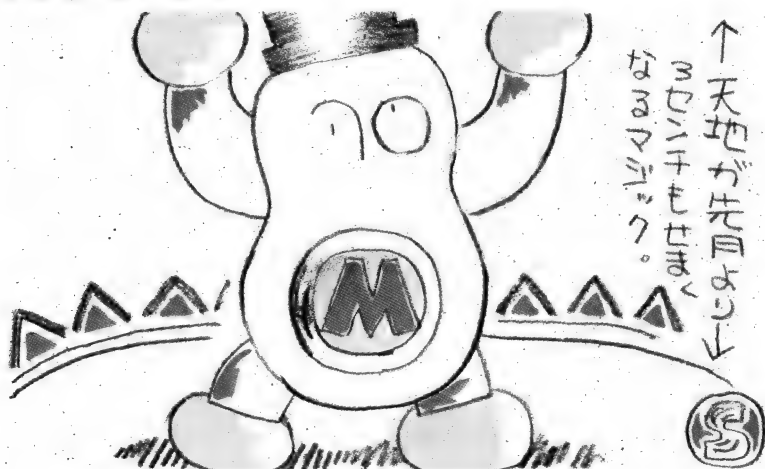
アンソニー・フィリップスのアルバムには、音楽そのものとは別にもうひとつの楽しみがある。それは PETER CROSS が描くジャケットイラストだ。もっとも凝っている「PRIVATE PARTS & PIECES Ⅱ」を見てみよう。

３本の木に囲まれた煉瓦造りの家に、透明人間の冒険家が入ろうとしている。ただし、背中にしょっているのはライフルではなくてギターだ。戸口には海賊が立っていて、冒険家はなかに入れない。よく見ると庭の芝生には魚が泳いでいる。また、クリケットで遊んでいる人たちは皆、背が低く背中からゼンマイを生やしている。家には海賊旗がひるがえり、救命ボートが壁から下がっている。とどめは遠景の山で、山の上に帆船が浮いている。さらに、山・海？に沈もうとしている太陽は赤いクリケットの玉なのだ。ほかにも女の顔をした白鳥だの、ミノガの男だのわけのわからない人物がわんさか登場する。

こういうのを一般にだまし絵というのだが、ここまで細かく描きこんだのは珍しい。新しく見るたびに発見があり、見れば見るほどおもしろい。ちなみに世界でもっともつまらないのは日本の演歌のジャケットだ。へんなポーズのポートレイトばかりならんでいて、創意とか工夫というものがまったく見られない。もっとも私は演歌がわからないから、演歌マニアにすればあの没個性のジャケットにもなにか深い意味があるのかもしれない。ちなみに私の演歌の定義は「男と女が港の不健康な酒場で酒を飲んで別れること」である。

つまらない寄り道をしてしまった。「PRIVATE PARTS & PIECES Ⅱ」には「WILL O' THE WISP」という曲がある。『ウィザードリィ』に登場するボーっと光るモンスターだ。日本語では狐火と訳されているが、こんなものまで曲の題材にしてしまうところがアンソニー・フィリップスの偉いところだ。また、どうして一般うけしないのかもわかる。「狐火の歌」なんてベストテン番組に出てくるか？

だが、私は彼の音楽が気に入っている。流行とかうけとかいっさい気にしないで、自分の好きなものだけつくり続ける態度がうらやましくもある。そんな彼の音楽には私のような、偏屈だが熱心なファンがついている。彼のファンが日本中、いや世界中に何人いるか知らないが、たぶん彼はラジオやレンタルのＣＤで聞き流される音楽をつくっている人よりも幸せなのだと思う。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.11 不思議とのたたかい

不思議とのたたかい

新しいマジックを発明するのが仕事のひとつである私にとっては、毎年1月や2月は、睡眠不足の日が続く。というのは、その年の秋に発売される新商品を決定する開発会議が2月にあり、それまでになんとか新しいアイデアを案出しなければならないからだ。ということで今回は、マジック発明にまつわる話をしよう。

エッシャーの穴

「マジックってどうやって考えるの」と聞かれることがある。私の場合についていえば、アイデアというのは「考える」ものではなくて、「見つける」ものである。たとえば私が昨年発表した「エッシャーの穴」というマジックを発明したのは、ほんの瞬間的ひらめきによってであった。このマジックは、クレジットカードぐらいの大きさのプラスチックの板にあいている四角い穴が、ケースのなかを通しただけで丸い穴に変化してしまうという奇妙な現象を見せることができる(図1)。いままで絵に描いてある図形が変化するという現象はいくらでもあったけれど、穴そのものが変形するというユニークな新現象は、マジック愛好家達に大受けしたのだった。

私がこのトリックを思いついたのは、たまたま紙にいたずらがきをしていたときに、円の上になにげなく正方形をかいた瞬間だった。円と正方形を適切な大きさでダブらせると、意外と円と正方形は輪郭が接近していることがわかる(図2)。このようにして、私は円と正方形のダブった図形からひらめきを与えられたのだが、いみじくも日本マジック界の巨匠、石田天海師はうんちくのある言葉を残されている。

「素材がアイデアを教えてくれる」

たとえば最近、新しい素材として'紙磁石'とか'紙乾電池'が実現可能となった。まだ実用化までには時間がかかるけれど、これらを私たちマジック発明家が手にできる日がきたら、いままでになかった不思議現象が多数生れるだろう。それらのアイデアは、素材を手にして考えをめぐらせているときに、ふと素材に秘められた可能性と出会い、それがいままでの自分の知識と結びついて新しい形となって具現化するのだ。だから天海師の言葉となり、アイデアは考えるものではなくて、見つけるものである、ということになる。うーん、今月はかなりムズイ話になりそうだぞ。

テコの原理

あるトリックにおいて、1枚のコインを別の場所に移す必要があったときに、私は図3のように、テコの右側を下げることによって左にあるコインを右に移すことを思いついた。このメカ自体はうまく働くのだけれども、そのあとどうしてもおもしろいマジック現象に仕上げることができなかった。

数日後、まったく別の現象のマジック、すなわち3つの異なる人形を、3人の人の手に握らせ、だれがどの人形をとったか当てるというマジックを考案するときにおいて、テコの原理が役立つこととなったのである(秘密のシグナルを立てたり倒したりする)。

このように、思いついたアイデアがそのときには実を結ばずに、別の機会に別のアイデアと結びついて形になる、ということも多く、発明というのは、「アイデアとアイデアの遭遇」であるととらえることもできる。

商品化できないマジック

自分でつくった試作品の段階では完成し、しかもおもしろいマジックでありながら、商品化されないものもけっこうある。たとえば鉛筆が長くなったり短くなったりするというマジックを考えているとき、私は鉛筆の片面だけを削ることによって、そこが鉛筆の先端であるように見せられる、というア

イデアを思いついた。このアイデアはいろいろな応用が考えられるのだが、キミたちがてっとりばやくできる方法を教えることにしよう。

鉛筆の削ってある端と反対の端を、図4のようにカッターか彫刻刀などで削りこむ。これは鉛筆の6面のうちの3面だけを削るものであって、反対側から見たときに削った部分がまったく見えないようにつくる必要がある。斜線の部分はなるべく深く削り、サインペンなどで黒く塗っておくこと。この部分をタネの先端と呼ぶことにする。

本当に削ってある端を左手の親指と人差し指の先で持ち、反対の端を右での親指と人差し指で持つ。相手にはタネの部分を見せないようにすること。いま鉛筆が相手から見て右を向いていることを強調する。両手を少し上下に動かしておまじないをかけるジェスチャーをしながら、鉛筆を180度回転させて、左手で本当の先端部分を隠してしまい、右手はタネの先端が相手にみえるような位置を持つようにする。タネの先端の先の削ってない部分は見せないように。鉛筆が相手から見て左向きになったように見える。

もういちど両手を振りながら、鉛筆を回転させて元の状態にもどせば、また鉛筆の向きが変わったように見える。

私はこのような鉛筆の片面を削る、という基本的なアイデアをベースにして、2本の鉛筆が1本になる、短い鉛筆が長くなる、などいろいろな不思議現象を考え出したのだが、どれとして商品化されることはなかった。理由はかんたん、鉛筆にこのような仕掛けをほどこすことなど、とても大量生産できないからだった。

仕掛けは巧妙だけれど

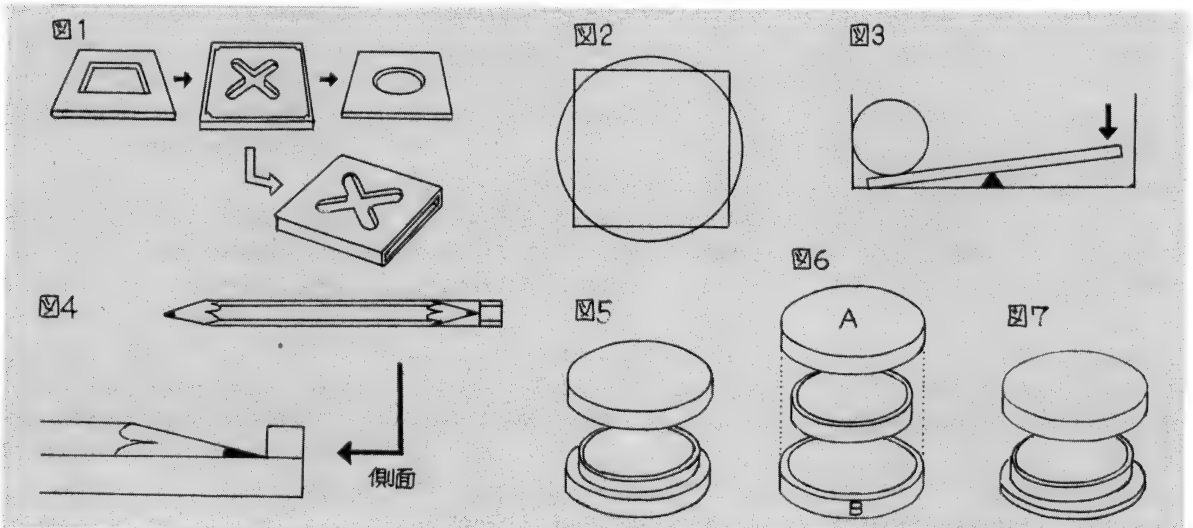
日本に古くから「徳俵(とくだわら)」というマジックがある。図5のようなふたつに分かれる容器のなかに米俵のミニチュアみたいな物を1個入れると、それが増えたり減ったり、消えたりという現象。この容器は図5で見るかぎり、底の方には上ブタを受けるような突起が出ているので、明らかにフタと底の区別がつく。じっさいはこの容器は図6のような3つのパートなっていて、それらを組み合わせるとどちらの面を上にしてフタを開いても図5のように突起が下に残ることになる。

したがって、一方のフタの内側に1個の俵を貼りつけておけば、図5のように開いたときに、貼りつけた俵は上のフタの陰に隠れ、容器のなかは空っぽのように見える。そのなかへ別の1個の俵を入れてフタを閉じ、おまじないをかけるジェスチャーをするときに、密かに容器全体をひっくりかえす。そして上のフタを開けると、俵が2個現れるというわけだ。

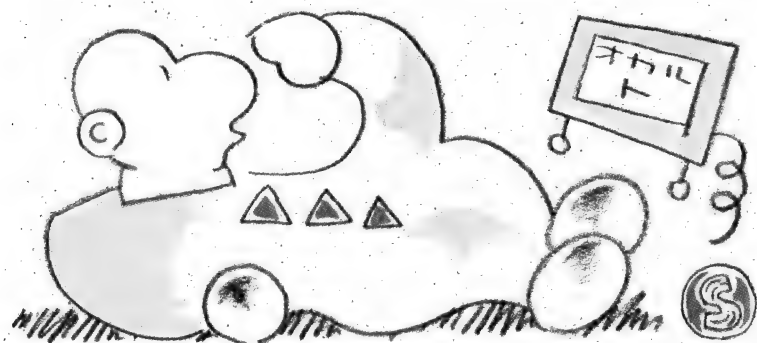
さてとキミへの問題。私は今年の創作のなかで、図7のような容器を考案した。これも徳俵と同じようにフタをはめてからひっくりかえし、ふたたび開けると、図7と同じ状態になる。しかもフタの部分と底になる部分の色を変えることもできるのだ。どういう構造になっているか推理してみてくれたまえ。

仕掛けは巧妙だと自分では気に入っているのだが、けっきょくこの容器を使って生み出せる不思議現象は、昔からある徳俵とまったく変わりがないことから、これもまた商品化は没になってしまった。今年も多くのアイデアを案出し、ほとんどのアイデアが没になったけれど、商品化されたものがデパートなどのマジック売場で売られているのを見るときには、マジッククリエーターの喜びがあるものだ。

最近、このエッセーに対して読者諸君から手紙をいただくようになり、なかにはツムライリュージョンでやっていた、人間の胴体から下だけがバレーを踊っていたのは、どういうトリックですか、というような質問もあるけれど、現在行なわれているマジックの暴露的なことを書くことはできない。ロープが空中に舞い上がり、少年がそれを登っていく、というインドに古くから伝わるマジックは本当にあったのか、といった質問もあったので、そのような伝説的な不思議については、次回以降とりあげてみたい。そのような質問があったら、どしどし編集部までどうぞ。

Illustration: Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.11 『XZRⅡ(エグザイル)』楽屋裏話

㈱日本テレネット　赤堀　浩

そろそろチマタではサジタリウス降臨をむかえ“イブ”というコトバがささやかれ始めていた。チナミに文革後の中国ではこの“イブ”を“慰撫”と表記するらしいが、なるほど、チャペルをまえに恋人たちが仲睦まじく見つめあうその姿は、ロマンチシズムとは別のなにかを連想させるようだ。

ところで、私がたずさわった『XZR(エグザイル)Ⅱ』というゲームが、店頭に並べられたのはその頃のことで、同時に発売されるRPG『デス・ブリンガー』の煉獄を横目にしての明けの明星、どうにか完成を見たのであった。

思えば、『XZR』に明け『XZR』に暮れた1年であった。星霜などという語彙を用いるほどの時の流れではないが、決して短いとはいえない経過であり、それを大の大人がヨッテタカッテ費やしたとなれば、それについてなにか記してみたいとも思うのである。

たとえば、システムの設計、マップの設計、キャラクターの設定、BGM・効果音の設定、ビジュアルシーンの演出、広告コピー、バグチェック…とさまざまなかたちで私は『XZR』の制作にたずさわってきたのだが、ここではシナリオについて、書きとめてみようと思う。

まず、『XZRⅡ』は『XZR』の続編ではあるが、共通項よりは差異の方がきわだっており、私自身まったく質を異にしたものと考えている。ひと言でいえば、Ⅱはより私の嗜好のままにあるのである。

『XZR』は市場における占有率が未知数であったため、バックストーリーはともかくゲーム進行上のシナリオは不特定多数者を考慮してホノボノタッチに仕上げておいた。幸い効を奏してかプレイしたユーザーのウケは一概によかった。一方Ⅱは少なくとも前作のシェアは占めることができると考え、(前作程度のシェアで満足できるかどうかというのはまた別の問題ではあるのだが、いまはさて置くとして)、シナリオをもハードに仕上げてみたのだった。じつは前作でもひと皮むけばⅡ同様の世界が広がっていないわけではないのだが、それをオブラートに包んでおいたのだ。

ではⅡの世界はなにかというと、“典型的なオカルト”なのである。オカルトと聞いて、もはや日本でオカルトというコトバを膾炙(かいしゃ)させるキッカケとなった映画「エクソシスト」を思い浮かべる杞憂(きゆう)はあるまいと思うが、ここでいうオカルトはもっと広く“かくされたものの総譜”の謂(いい)だと思ってもらえばいい。

<OTAKU CLUB>の愛読者は、'89年1月号の大塚英志氏のレビューが、「民話の形態学」という興味深い話とともに、RPGの世界で日本のオカルトが等閑視されてるという主旨のことを伝えていたのをご記憶のことと思う。そして、すでにⅡをプレイした方は、第四面で、ずばり“真言立川流”が俎上(そじょう)にのせられていたこともご記憶のことと思う(とはいえ、この異端について、商品の性質上、男女交合をそのまま描きうるはずはなく、マンダラの立体化に秘めた真言宗の祖＝空海の野望を、凜冽(りんれつ)の雪景色高野山を舞台に大胆な解釈のもとに演出してみたのである)。

さらに、ことは“真言立川流”につきない。舞台は欧州に移るが“テンプル騎士団”にせよ“カタリ派”にせよ“ヒラム伝説”にせよ、オカルト指向の者にはまさに垂涎(すいせん)のキワモノといえる。これまで日本のパソコンソフトに雰囲気だけのオカルトはあったらしいが、幾何学と幻想の双方を具えた本格的なオカルトはなかったか、あってもごく僅少と思われただけに、ぜひともつくり上げてみたく、「帝都物語」や「孔雀王」の趨勢(すうせい)もあるし、世界的にはイタリアの碩学(せきがく)ウンベルト・エーコの小説が席捲している状況もあったし、ペダントリーをまぶした、少々理が勝ちすぎているくらいのものの方が、手ごたえがありユーザーはついて来るだろうと判断したのであった。

さて、現在のところ、まだⅡの評価を知る時期に来ていないのであるが、できるだけ多くのユーザーがこの作品に接することを願う。Ⅱはこれまでパソコンゲーム上では知ることのなかった新しい世界を展開するはずだし、そこで展開される世界は、あなたの観念世界をいやおうなく広げてくれるはずであるから。

Hソフト編

テレフォンクラブストーリー

ドキドキシャッターチャンス

牧本千幸のメランコリー

大日本ウヒョウヒョ読書新聞改め

ウヒョヒョよい子タイムス

パソコンソフト編

お楽しみウラ技大公開

フルスロットル

シークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってネ▶

テレフォンクラブストーリー

Telephone Club Story

▼タイトル画面は、悲しい色やねの大阪の夜景

▲トゥルル……よし、かかってきたぞ！　速攻で受話器を取れ！

▲大阪の街は、きょうも人がいっぱい。でも、孤独なキミはテレクラへ……

テレクラに行きたしと思へども、テレクラはあまりに遠し。と、ゆーワケで、テレクラにも行けない弱気なキミのために登場したソフトである。受話器ごしにくりひろげられる、男と女のかけひき。電話でくどいて、会って、セックスにもちこむまでを、AVG形式でたどる。うまくいけば、も一腰くねくねのウッフン♡アッハンやりほーだいだぞ。さびしがりやの彼女をイカせてあげてね。

▶ホテルに着いたら、さっそく服をぬがせて……

うれし恥かしアニメ処理

◀人妻はバックがお好きなようである。ズッコン！

人妻から女子高生まで、ヤってヤってヤリまくっちゃう、このゲーム。ベッドシーンでいきなり腰が動いたりするアニメ処理は、みょーにリアルでHな気分をかきたててくれる。絵もけっこう大胆で、コカンにずっしりひびくモノがあるぞ。いやー極楽、極楽。

▲ここのアニメ処理が最高！　腰をグリグリ、女はのけぞる

▶こちら、なんと人妻。わりとカンタンにホテルへ連れこめるぞ

▲おつぎは、ちょいと暗めの女子高生。ディスコで心をほぐしてやろう

▲おお！　高校生にフェラチオなんか教えていいのだろーか。でも、ウグウグされるとキモチよくって！

▲ついに本番！　最初はおとなしかった彼女も、こうなると大胆そのもの。ホントは好きだったのネ

▲このコは、やたら明るい女子高生。食事にドライブと金を使わせる

▲金を使いすぎたので、部屋に連れこんだ。さあ、オツリがくるほど楽しませてもらうぜぇ！

▲最近の女子高生は、ほんまにスゴイわ。こーんなに積極的に燃えてくれると、ワタシもうれしいぞ

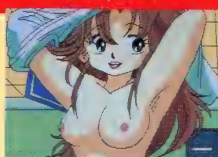
ドキドキシャッターチャンス

16歳の女子高生・くみちゃんの依頼で、彼女をいじめた10人の女のコの恥ずかしい写真を撮ることになったキミ。報酬はなんと、くみちゃん自身のHな写真。これはハッキリいって燃えるゾ。学校の先生の目をぬすみ、すばやく正確にシャッターチャンスをねらえ！『女子高生編パート2』『看護婦編』『バスガイド編』と3本の別売りデータ集もあって、うれP！

◀女子高生のおっぱいだぁ

◀もだえる新体操少女…キャ♡

▲女のコの顔が、あどけなくってなかなかイイぞ！

▶いや〜ん、なんて声が聞こえてきそうなパンチラ写真

▼バスのなかで眠っているうちに、ついミダラな姿になっちゃって

▲はーい、看護婦さんのマタメガネでござ〜い

▲おおっと、これはカゲキなバスガイドさんなのだ！

▲こんな写真撮られちゃって、ハズカシイ……

牧本千幸のメランコリー

◀やりました！下着姿の千幸ちゃんは、鼻血モノ

▶タイトル画面の千幸ちゃん。清純そうだなあ……

◀ゲームが進むにつれてH気分が見えかくれ！

トランプで神経衰弱をやりながら、キモチよくなるゲームである。カードが少なくなるにつれて、千幸ちゃんのセクシーな姿が見えてくる……いつもながら単純にハマらせてくれる、おなじみ宇宙企画のパリパリの新作ソフトだ。きれいなオッパイが、ムチムチの太ももが見えるたびに、「おっ、おっ」と腰を浮かせてしまう楽しさよ。神経衰弱どころか性欲増進、ヤル気ムンムンになる健康ゲームだぞ！

●テレフォン〜／PC98、88SRシリーズ、MSX2　7800円　コンピュータブレイン／06-649-3820●ドキドキ〜／PC8801SRシリーズ／4800円／エルフ／03-323-9601 ●牧本千幸〜／PC8801SRシリーズ／7800円／宇宙企画／03-356-6641

よハードコア自主映画の撮影開始と思うだろうが、そのシーンはない。しかし、ある、ないあるなのだ。まるで中国のズーズー弁である（『サイボーグ009』参照）。その秘密は、読めばわかるといったところだ。なに、読んでも絶対に損はない。さすが戯遊群である。
なお、この本は昭和64年1月25日の発行であるが、そんな日付はない。まさにこれは〝ありえざる時間〟、つまりデッドゾーンの名作なのである。どうということはないが、なんとなくおもしろい。
最後は、『バナナの気持ち』。永田トマトの快作である。ここに登場する女の子たちは、みんな、いかにも実在しそうにイキイキとしていて、それでいて非現実的に、Hなのだ。このアンバランスが、バランスをとっているのが、スゴイところである。Hのシーンでコンドームを使っているのも、ややしらけるが、その代わりに、とてもリアリティがある。ここでも、見事にバランスがとれているのだ。

◀▼戯遊群「映研の越中くん」松文社 800円 人気傑作シリーズの第2弾

▲風間美由紀の『男の子と女の子の更衣室』日本出版社 850円

◀▲永田トマト「バナナの気持ち」日本出版社 530円 快作!!

●**お詫び**　『ちょっとHな福袋・第3集』の中で、あらきあきら先生の『まりな白書』のカットがちがっていました。お詫びいたします。

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

初心者はP256を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

フェラ顔が味わい深いAVギャル・ベスト3!!

オナニーとは限りない想像力を駆使しまくって行う、いってみればじつにクリエイティブな行為である。だから、たとえどんなにブ○な女でも、あらゆる部分、あらゆる角度からこき場を探し、その場その場で最も心地よいオナニーをしなくてはならない……と、自分で書いているうちにわけがわからなくなってきた吊端であるが、今月の上級編は、「フェラチオ顔が元の顔より美人にみえるAV女優ベスト3」でいってみたいと思う。
吊端がこれまでにもっとも感動したのは、なにをかくそう東山絵美のフェラ顔である。可愛いとか美しいとかを飛びこして、とにかく画面から匂ってきそうなフェラをするのである。ベタッとしたカンジのいやらしさがほおばった口元にでていて、名人・吊端も思わずこきまくりっ!! 東山の場合、ちょっとフツーの顔からは想像できないほどの「典型的フェラ顔美人」。首の動かし方にも哀愁が漂っているぞよ。2位の結城ゆかりは、もともとちょっと顔が歪み気味でフェラをすると修正される、という変わったタイプのギャル。3位の仲村梨沙はいきなり下品でよい。なにかとオナニーは奥深いものよ。

▶東山絵美・目線がいやったらしい娘だ

◀結城ゆかり・いたいけでカワイソー!!

◀仲村梨沙・そのとき途端に下品になる!!

ウヒョヒョよい子タイムス

・編集・
コンプティーク福袋班
・主筆・
万田万作

"デッドゾーン"の名作も登場だっ!!

この世に何があろうとも、HCは不滅だ。今月も、世にもスケベな作品群！　ああ、世のすべてのひとびとがHCを愛用したなら、この世から性犯罪はなくなるであろうに!!

HCに自粛はない。元号が改まっても、時の流れによどみのないように、HCは刊行され続けるのだ。内容もますますハードに、○×△になっていく。考えてみれば、風俗産業が自粛で休業しているとき、青少年の遂げられぬ想いを果たしてくれるのはHCとAVだけなのだ。

さて、今月の1冊目、『天使たちの午後II』は、Hを少し自粛したような内容…ってこともないのだが、どっちかというと、まあムード派だ。どーいうわけか、このテの絵柄はだいたい、Hするのに恥じらっているタイプの作品が多い。そしてもうひとつ、女の子はみんな不幸である。しかし、描写はソフトでも、かわいそな女の子が性的にいたぶられるのは、とっても楽しい。その意味では、買える。

2冊目は『男の子と女の子の更衣室』。1冊目とは対照的に、じつに楽しくアッケラカーンとHしている。おフェラもパイズリも、当然、放出シーンも大盤ぶるまいである。

そして、3冊目は、あの『映研の越中くん』の第2巻だ。と、いうと読者諸君は、いよい

◀SABE『天使たちの午後II』白夜書房 850円

イボンヌ木村の教えてあげる♥

世の中、Hの種はつきまじ！

突然、福袋に登場のイボンヌ木村だす。㊢の弱みをにぎって獲得したこのコラムで、これから毎月、強引にHな話をするぞ。

ところで、日常生活でなにげなく使っているモノのなかに、とんでもなくHなネタがまぎれこんでることがある。たとえば、たったいま使った「なにげない」とゆーコトバからして、そうだ。なにしろ「ナニ毛」だもんね。これはもう、「インモー」と言ってるのと同じである。あー、恥ずかしい。

さらにワタシが赤面せずにいられないのが、あの「ジョイスティック」である。健全な男子がアレをひざの上に乗せてニギリしめ、やや前かがみになりながら、前後左右にカックンカックン動かしている姿。あれほどヒワイで、かつコッケイなものを、ワタシはほかに知らない。だいたいアレは、名前からしてHなのである。だれがつけたか知らないが、「喜びの棒」とゆーのはスゴイ。なにか棒状のモノで人を喜ばせたりするらしい、と考えただけで、はにかんでしまうイボンヌである。

ま、ワタシほどこーゆー問題に敏感じゃない人でも、その人の出身地によっては、フツーのコトバが過激な意味をふくむことがある。たとえば徳島県では、例の4文字を「チャンポン」というらしい。だから徳島の人は、チャンポンを食べることができないのである。はずかしくって注文できないのだ。キミたちだって、いくらメニューにそう書いてあっても、ラーメン屋で「オ○○コ」と叫べるだろーか。徳島の人は、不幸である。

こーゆー隠れたHネタ、キミも心あたりがあれば、ぜひ報告してもらいたいものだ。

イラスト／中野豪

無敵、面セレなんでもありのデバッグファイル公開!!

さーて、お立ち会い。今回の情報はものすごいぞ。なんてったってX68版「フルスロットル」をほとんど自由自在に操れる、まさに必殺のデバッグファイルを大公開するのだ！　これさえあれば、エンディングまでラークラク！

これが問題の㊙ファイルだ！

まず、右のテキストファイルをエディタで作成しなければ話にならない。ゲームをやるばっかしで、DOSやエディタの使い方を知らないという諸君は、いい機会だからお勉強すること。何ごとも努力だ。

これから説明する各種機能を使うには、右のファイルの内容を書き換えて、「フルスロットル」のディスクAの¥FTHというディレクトリ内に、FTH.DBGというファイルネームでセーブすればいい。普通にゲームがやりたければ、Debug ModeのスイッチをONからOFFに変えてセーブするとデバッグモードが解除される。また、Pass Wordのあとの文字が空欄になっているのはまちがいではない。わざと隠してあるんだ。これに関しては、あとでね。

```
Pass Word = 
Debug Mode = ON
Display Mode = High
Nitro Stock = 3
Timer Count = 070
BGM Test = OFF
Sound Test = OFF
No Hit = OFF
Continue = 0
Select = OFF
Level = 5
Sound Type = 0
```

こんなにオイシイ機能が使えるようになるぞ

機能1 ディスプレイモードの変更

Display ModeがHighなら、ディスプレイは31kHzで起動する（これが通常）。Lowに変更するとディスプレイは15kHzで起動し、ちょいと見づらくなる。

▲クルマが大きくなって、迫力はアップするけれど、前方の視界が悪くなるのでゲームがやりにくくなっちゃうのだ

機能2 ニトロの数を増やす

NitroStockの数値を変えれば、ニトロの数を自由に設定することができる。数値の範囲は0〜9だ。ただし、9を指定すると画面構成が乱れる恐れがあるぞ。

▲ニトロ3個じゃ少ない！　そういう不満を持っている人は、ニトロをたくさん設定して、ガンガンかっとばそう

機能3 タイマー設定の変更

タイマーの設定が70じゃクリアなんて無理だ、という初心者は、Timer Countの数値を変えよう。000〜999の範囲で設定できる。かならず3ケタで指定すること！

▲これが最高の999設定。これだけタイムに余裕があれば、どんなにミスしたって確実に完走できるぜ！

機能4 サウンド・BGMテスト

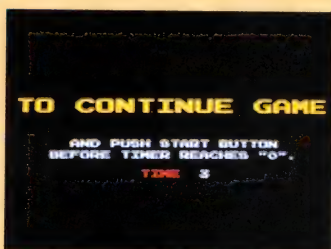
BGM Test、およびSound TestのスイッチをONにして、ゲーム中にポーズをかけ、フルキーの1〜8、A〜Sを押すと、全BGMのサウンドを聞くことができる。

 シャープ☎03-260-1161／8800円　イラスト／松井良子

機能5 無敵！

No Hitのスイッチを ONすると、マイカーの当たり判定がなくなってしまう。すなわち無敵状態になってしまうのだ。手を放したままでもエンディングだ（？）。

▲他車との当たり判定はもちろん、建物との判定もなくなってしまう。ゲームがつまらなくなっちゃうけどね…

機能6 コンティニュー

Continueの数値は、コンティニューの回数を設定するものだ。コンティニューすると、ゲームオーバーになったステージの最初から、ゲームを続けられる。

▲コンティニューがあれば、コースをおぼえるのに役立つ。無敵に頼らずに、がんばって努力してエンディングを見よう！

機能7 面セレクト

Selectを ONにすると、面セレクトができるようになる。ゲームスタート時、かな、ローマ字、コード入力の各キーを右表のようにセットしておくと、好みのステージから始められる。

	かな	コード入力	ローマ字
1面	OFF	OFF	OFF
2面	OFF	ON	OFF
3面	OFF	OFF	ON
4面	OFF	ON	ON
5面	ON	OFF	OFF

機能8 難度設定

Levelの数値を変えると、敵車の出現タイミングが変化する。数値を大きくすると車の出現頻度が低くなり、ゲームが易しくなる。0～9の範囲で指定できるが、1以下に設定した場合の動作は保証しないとか…。

機能9 サウンドタイプ設定

このゲームのBGMには、スタンドバージョンをはじめとして、4つのタイプがある。この4タイプのうちから、どのタイプを選ぶかを設定するのがSound Typeで、0～3の数値を指定する。聞き比べてみるのもいいだろう。

機能10 その他

便利な機能はまだある。また、ポーズ中、スペースキーを押すごとに、コマ送りでゲームを見ることができるとか、ポーズ中にHELPキーを押すと、タイマーが初期値にもどるというありがたーい機能も使える。

▲残りタイム10。これではクリアできない、さあどうする？

▶ポーズをかけてHELPを押せば、タイムが初期値に回復！

トップシークレットテレフォン

03-221-9800

これを聞かなきゃ意味がない！

すでにお気づきのことと思うけれど、冒頭のデバッグファイルには重大な欠陥がある。そう、Pass Wordの項目が抜けているのだ。この空欄には、あるアイドルの名前（4文字の漢字）が入るようになっていて、その名前が書いていないと、デバッグファイルは作動しないってんだから意地が悪い。さて、そのアイドルがいったいだれか、それはトップシークレットテレフォンを聞いてのお楽しみ。これを聞かなきゃデバッグファイルは使えない。ラクにクリアしてみたいという諸君は、絶対に聞き逃せないぞ。さあ、みんな電話に飛びつけっ！

二児のパパさんこと、大酒のみのSPS営業担当・大和大五郎です。正月も終わって次に大酒を呑めるのは花見か？　と、指折りカレンダーの日付をながめながら営業活動に精を出している今日このごろです。

第1回 2／8➡2／17　第2回 2／18➡2／27
第3回 2/28➡3／6　お休み 3／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!

クイズDE♡H 前から うしろから まちがいさがし

プレゼント付

平成元年を祝って、福袋班が総力をあげて贈る『クイズDE H』。なんつっても、H元年ってわけだから、これはぐゃんばらねば!! とゆー意気ごみで、堂々の〈プレゼント付〉で登場の新企画だ。プレゼントは、Hソフトまたは、H・Cなどを5名様に!! 出題をよく読んで、ドンドーン応募してくれい!

出題『右のふたつのイラストは、真弓と恵理香の脱衣シーン!! 前から見た絵と後ろから見た絵には、○カ所にちがいがある。さて、○のなかに入る数字はいくつでしょうか?』こりゃ簡単だ!!

応募の方法

ハガキにクイズの正解と、福袋の感想、内容についての希望、キミの持っているパソコンの機種名を書き、『コンプティーク編集部・福袋クイズ係』まで送ってください。住所・氏名・年齢・職業も忘れずに!! 今回の賞品は、下の『アダルトゲーム攻略本3』(JICC出版)と、最新Hソフトだ!!

イラスト・もりやねこ ゲームデザイン・たぐち ちから

SPIRITS

ARCADE

アーケード

諸事情により……今月は4ページなのだよ。
そんなわけで、スタート！

歴史の裏舞台を生きてきた男たち

アメリカで一大ブームを巻きおこした日本の「ニンジャ」。これはそのタイプのゲームの、けっこう極めつけのユニークさを誇っているぞ。では、いざ参る！

1999年の恐怖を握る「ブレードダムス」

かつてノストラダムスが人類滅亡を予言した世紀末・1999年。いままさに、その時代が到来していたのだった。

そしてこの時代に現れたのが、ノストラダムスの血をひく者「ブレードダムス」。彼は悪の総帥として君臨している。世界最高の厳重警備を誇るアルカトラズ監獄の囚人たちを操り、大規模な脱獄事件に至らせた。さらにその囚人たちによって、アメリカ全土に巨大な組織をつくりあげ、ついには大統領を誘拐。ICBMの発射スイッチにまで手をのばしたのである！　これがまさに1999年の恐怖だった。

そこで呼ばれたのが、ふたりの東洋人の暗殺者「忍」であった……。

デモがなかなかシブイできなので、じっくり見てちょーだい。

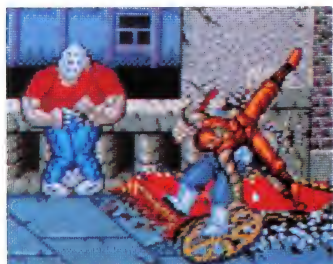
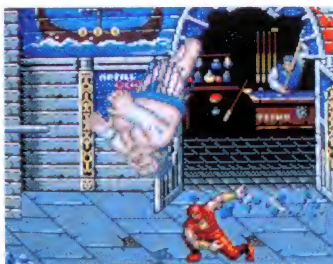
　●イラスト／中野豪

●この技を極めよ！

秘伝「首切り投げ」

主人公は「五体技」と呼ばれる5つの技を体得している。そのなかでぜひマスターしたいのが「首切り投げ」だ。

自分と敵キャラが交差した瞬間に、レバーの頭のボタンを押しながら、アタックボタンを押す。そうすると、とんぼ返りをしながら敵の首をつかまえて、ひょーいと投げ飛ばすことができる。これこそ、このゲームのダイゴ味。どんなでかいヤツでも投げ飛ばせるので、ボスキャラなんかにキマったときは痛快そのもの。

そのほかの技としては、3段攻撃によって敵をふっ飛ばす「3段連続拳」、棒にぶらさがって（レバーのボタンでできる）敵を蹴る「反動蹴り」、そして「飛鳥がえし」「縄渡りの術」があるぞ。これらの技を極めて使いこなすことができれば、敵をバシバシぶっ飛ばして面クリアもカンタン。

◀とんぼ返りから、まさに投げんとする瞬間！

◀てぃやーっ！と、こんなデカキャラもカール、ガル

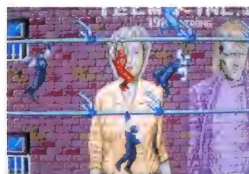
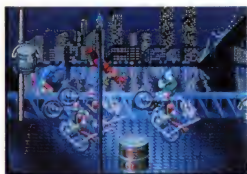
アメリカ横断・ウルトラ忍者！

ステージは6つ。アメリカ各地を渡り歩き、ブレードダムスの組織をたたきつぶすのが使命なのだ。

シーンはスラム街に始まって、市街地、カジノ、グランドキャニオン……と移り変わってゆくぞ。

敵をふっ飛ばして、看板やゴミ箱などにぶち当てると、アイテムが出現する（ちなみに、自分がふっ飛ばされても出る）。右にその種類を示したぞ。

背景の細かい部分にも注目してね。どっかで見た光景が……。

▲青が1P、赤が2Pだぜい！

▲1面の後半、敵のなかにも「忍」かいて襲ってくる

▲ヴォンヴォンヴォン……轟音たててバイクが走る！

▲倒せど倒せど敵がわいてくる。背景はグランドキャニオン

▲棒につかまって、ひょいひょい飛び移っていく

▲ピエロのお手玉、きれいだけどこれもトラップ

アイテム

赤石（小）

「○イジャの……」でないことは確か。300点。

赤石（大）

こっちは1000点。よーく見ると、確かに上よりも大きい。

薬（青）

ダメージが1目盛りぶんだけ回復するアイテム。

薬（赤）

こちらは2目盛りぶん回復。理屈でいえばすべて回復ってワケ。

時計

残りタイムが20カウント回復するアイテムがコレ。

NINJA

見ておわかりのとおり、エクステンドする（1UP）。

最強のアイテム

龍剣

これは別名「10人斬り剣」と呼ばれる、敵を10人倒すまで使えるアイテム。そう、伝説の龍剣こそここにあったのだ！　なんてね。

しつこいようだが「10人倒す」であって「10回振る」ではアリマセン。

▲ザコに使うのは、もったいないぜっ！

オレたちゃワルよん♪

敵キャラをよーく観察してみると、けっこう味のある連中が多いのに気がつく。個性的なんだな。

３段連続拳の使い手もいるし、丸太をぶん回すヤツ、ヘリに乗ってうれしそうに飛んでくるヤツ、川のなかから「あそんでちょー」と飛び出してくるヤツ……と、いろいろ。

それでもやっぱり、かわいくねーでやんの！　えーい、そばによるんじゃねー！　と、思わず愛のケリを入れてしまったりするのだ。ザコにいたぶられるのだけはカンベン！

アイアンマスク

ウ〇コ座りをして、主人公が来るのを待ってる。で、めんどくさそうに腰を上げてかかってくる。彼らの生活を支えるものは､何か？

デーブ

丸太をぶん回すのを生きがいにしているヤツ。材木置き場でコキつかわれていた恨みが……あるのかどうかは知らない。

フライトブラザーズ

３面でいきなり空から現れ、コン棒をぶん回しては去っていく。やっつけようとしても手が届かず、あざ笑うかのごとく去ってしまう。

リバーウルフ

４面の川のシーンで、主人公にじゃれついてくる。友だちがいないので遊んでほしくて出てくるかのようにシツコク出てくる。

シブイぜ ボスキャラ

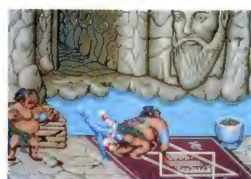
さて、各ラウンドの最後にはボスキャラがいたりする。こいつらがまた、いろいろと楽しませてくれるワケだ。

１面のボスなんか、背中にほれ（↗)、こんなイレズミ。怒濤の迫力で襲いかかってくるのだ。

攻撃だってどれもハンパじゃない。そう簡単にはスキをみせてくれないので、技のしかけもけっこう難しいぞ。

まずは４面までのボスを見てもらいましょ。どうでい、負かせられるか!?

スモレスラー

▲ドアをブチ破って登場！　そしてシコを踏んでいる

▲４面ではこいつがふたり登場。おーッ決まりテ、あびせたおし！

ドーロウォリアーズ

▲２面のボスはこのふたり。うしろの看板にも注目してね

▲ボスに合わせて、ＧＭもロックしてるのだ！

南斗の男たち

▲おっ、なんてデカイやつ！と、思ったら……？

▲マントを広げると、じつは３人！　鉄の爪に気をつけろ！

当世忍者心得

▲忍たる者、大和魂を忘れてはならぬ。寿司は上トロに限るものなり

▲忍たる者、世相に無頓着ではならぬ。新聞などにて学を積むものなり

▲忍たる者、賭博に弱くてはならぬ。ルーレットなどに興じるも必要なり

▲忍たる者、得手不得手があってはならぬ。カヌーなどを乗りこなす技も必要なり

拓の第一印象

アクションゲームとして評価すると、キャラの動きに特徴がある。また、グラフィックやＧＭなど、エンターテイメントの要素もふんだんに取りいれられている。

ただ、技をある程度修得しないことには、先へ進むのは難しいと思うよ。

前代未聞のサバイバル・バトルなのだ
ラストサバイバー

ついにテーブルタイプのゲームにも、通信機能がついた！なんと8人まで同時にプレイができてしまう。そしてこの製品は、隠された財産を探しあてるのが目的。いまゲームは生存競争へ突入した!?　キミは生き残ることができるか。

財宝探しに敵も味方もあるもんかってんだ！

東の果てに、財宝の眠る不思議な4つの島があるという。こんな1冊の古文書の文章が目にとまった。

財宝をめざして旅にで、島を見つけて上陸。ところがそこは、モンスターのすみついた迷路だらけの島だった。しかも同じ財宝めあてにやって来た7人の財宝探しのプロがいて、こいつらまでもが攻撃してくるんだから、たまったもんじゃない！　ホントに。

そんなワケから始まったサバイバルゲーム。モンスターを倒し、アイテムを買い、早く財宝を見つけるのだ！

プレイヤーは8人のキャラのなかからひとりを選択。最初でもふれたように、8人まで同時にプレイできるから、チームをつくって協力するか、あくまで敵対しあうか、遊びかた自由裁量の宝探しサバイバル。

個性的なキャラと一緒に体験する財宝への道は、キミが1番のりぃ。

▲こんな海岸のシーンも　宝はどこだ？

▲同じ場所でも1Pと2Pじゃ、こんな感じで視点がちがう

たのゲーセンかわら版
広げるぞ！　読者のネット

秘 デマがデマを呼ぶ……怪話秘話

えー、コンプBBSでIDをいただきまして、通信に参加させてもらっております。IDは〝COMP0060″で、「懐しのレトロゲーム」「アーケードマシン」に出没しとるので、ヨロシク。

ところで、先日「レトロゲーム」のボードで、デマ話について盛りあがった。発端は『空手道』(データイースト)の演武の話だったんだ。これがゲームでできる、できないの話から、デマの話へと発展。そこで出てきたのが『ゼビウス』(ナムコ) なワケだ。

これは1000万点ゲームの元祖ともいわれる作品だけど、犬やファントムが出るとか、ナスカ地上絵のどこかに7万点ボーナスのポイントがあるとか、まさにデマの元祖(失礼！)でもあった。

ちなみにいまもこの風潮はあり、『イメージファイト』で3周目があるというデマが、ある地方で流れたそうだ。

シャープ SPSの絶対オススメ 新作三本立て

ハイスピードでブッとばせ

フルスロットル

●シャープ☎03-260-1161／8800円

かっとびサーキット

最初はコレ。体感レーシングゲーム『フルスロットル』の移植版だ。スピード感あふれる3Dレーシングが楽しめるぞ。美しい景色を見ながら走っていると、気分はもうドライブ。ただ、ニトロを使っても、アーケード版のような超カッとびスクロールを見ることができないのが、ちょっと残念。でも、かなりエキサイトできるレーシングゲームだから、見逃すテはないぜ。それから、今月号の福袋にビッグな情報が載ってるから、そっちのほうもぜひ見てね。

▲よーし、ゴールだ。ずいぶん苦労したぜ

◀ゲームオーバー時、通ったコースが表示される

◀ステージごとに景色がさまざまに変化する

パックマニア

●シャープ☎03-260-1161／価格未定

『パックマン』が3Dタイプに

ナムコから『パックマン』が発売になったのが、1980年の話。全米で大ヒットして、そのシリーズがいくつか出たけど、これがその最新作だ。

コンセプトは、元祖『パックマン』とまったく同じ。迷路のなかのドットをぜんぶ食べてしまえばOK。

いたずらにモンスターファミリーにつかまらないように注意して、危なくなったらパワーエサで一発逆転！ フルーツターゲットも見逃さずに食べちゃおう。

ジャマな敵はジャンプでかわせるゾ。

▲面が進むとモンスターもウジャウジャ

▲はさみうちはジャンプでかわせ！

体感ゲームの移植に成功か？

武装ヘリがハードアクションをくりひろげる体感ゲーム『サンダーブレード』も着実に移植が進んでいる。

このゲーム、ヘリ特有のふわーりふわーりとした浮遊感を経験できることで話題をまいたけど、ロッパー版もその再現に取り組んでいる。その証拠が下の３D画面だ。まあ、体感レベルとまではいえないけど、画面がドンドン後ろへ流れていくなか、左右上下にスーッとヘリが動き、視点が変わるのに、素直に感激できる。

まだ、難問の背景との合体が残っているけど、このぶんならきっとスピード感あるゲームとなって姿を現すんじゃないかな。

ロッパー地獄耳

1989年にでるロッパーの移植版は、この3作のほかに〝アッ″と驚く新作、２本が予定されている。話によると、そのうちの１本はアミューズメントもの。ファミコンにもPCエンジンにも移植されてないゲームだっていうよ。あとの１本のほうは春には発表されそうなヤツで、じつは◎☆□▽なのだ。

開発中の３D画面をキャッチ!!

▶画面いっぱいにスクロールするヘリ空母キャラ

デカキャラも忠実に再現!!

サンダーブレードの目的は、反政府ゲリラの築いた要塞基地をたたきつぶすことだ。そのためにはビル街、ジャングル、洞窟など、４ステージを突破し、はんぱでないデカさのボスキャラを倒さなくちゃならない。

それにしても、ゲリラが画面をはみ出すようなボスキャラをどこから手に入れるのか、ヘリ空母や巨大戦車、はては最新鋭機を使ったりするんだから、ホントにスゴイ。もちろんロッパー版でも、ちゃんとデータを移植し、忠実に再現している。

◀うねうねと地上を走る巨大戦車は手ごわいぞ

▼黒光りした機体の質感がＧｏｏｄ

とぼけた顔したパックキャラ

もうすっかりおなじみのパックマンファミリー。アメリカに渡って、顔つきもちょっと変わった!?

パックマン

▲ひたすらエサを食べ続ける主人公

スー

▲パックマンにつきまとうモンスター

インキー

▲なにを考えているのかわかんないヤツ

クライド

▲モンスターの親分。スピードも速い！

リターン オブ イシダ

ソフトでハードな物語Ⅱ

●システムサコム☎03-635-7609／7800円

謎の女・石田の入社！ "モカシステム"、倒産の危機!?

ヒトの苦労やスキャンダルほど、おもしろいものはない。のぞいてみたい、他人の仕事の舞台裏！　てなワケで、人気のあった、ソフトハウス業界ネタのAVG『ソフトでハードな物語』。お待ちかねの第2弾の登場である。

おなじみ〝モカシステム″に、石田理恵という謎の女が入社した。社内では新規プロジェクトの企画ももちあがり、なんとなくいいムード……と思ったら、いきなりスタッフのもめごとや退社騒ぎなど、トラブルが続出！　そのうえテレビからは「ソフトハウスのあいつぐ倒産」なんて、不吉なニュースが流れてくるし……。いったいぜんたい、こりゃなんのタタリだよぉ！

こーして、アワテふためき、頭をかかえるキミのまわりで、ストーリーはスリリングに展開していく。謎の女・石田理恵って、何者なのだ！　われらが〝モカシステム″は倒産してしまうのか!?　サスペンスタッチの描写で、なかなか楽しい盛りあがりが期待できそーだぞ！

もちろん、前回に負けないほどギャグやパロディもたっぷり。おなじみの楽屋落ちのネタやアップテンポの会話、笑えるエピソードがゲームに弾みをつけてくれる。

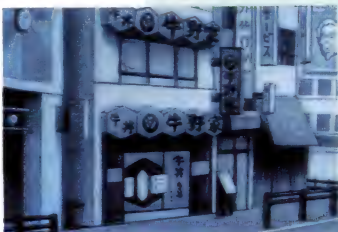
また、主人公をはじめとする登場人物たちが個性豊かに描かれているのも、今回の特徴。キャラクターが立ってくると、ストーリーはグッと厚みを増すものだ。これは前作以上に人気を集めそうだぞ！

こんなキャラも

◀▼有名人のそっくりキャラとか、同じキャラでも選んだコマンドによって表情が変わったりと、『II』のキャラはホントに芸達者!?　ばかり

描きこまれた背景

◀有楽町の新しい名所ゴジラ・マリオン

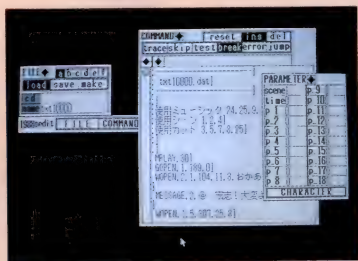
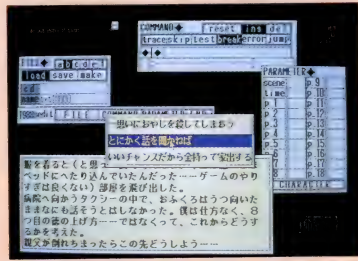
▲モカシステム社のビル。どこかのソフトハウスそっくり

◀社員が夜食で利用する牛丼屋とフライドチキン屋ダヨ

◀どこから見ても秋葉原商店街。で、△×から見える光景がコレ

開発現場レポート

ノベルウェアは、もうだれでも書ける？

『II』製作の落し子ともいえるのがノベルウェアツールだ。このツールを使えば、プログラムを知らない人でもワープロ感覚でソフトがつくれちゃう。サコムではこれを作家に渡し、バンバン書いてもらうといっていた。

▲グラフィックは文章と別にあとから入れる

▲まんなかのウィンドウにストーリーが入る

▲ツール上でゲーム画面を再現することも可能

新ルール、新登場兵器に注目！

スーパー大戦略68K

●システムソフト☎092-714-6236／8800円

いままでの作戦が通じない!?

ずいぶん前から開発中という看板が立っていた『スーパー大戦略68K』だけど、ついに完成一歩手前まできた。同時に、いままで秘密のベールに包まれていた内容も少しずつわかってきたから、紹介してみよう。で、驚いちゃいけない、マウス対応ぐらいかな？　と想像していた改造点は、なんとルールや兵器にまで広がっていたんだ。

新しいルールは以下の４つ。

1　いままで同時戦闘だったのが、兵器に優先度というのがつき、先制攻撃ができるようになった。

2　攻撃手段をもたないユニットは、支配地域（ZOC）ももてない。

3　航空機の一部は装備を交換すると、戦闘機型や攻撃機型になれる。

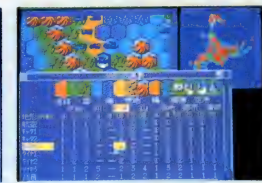
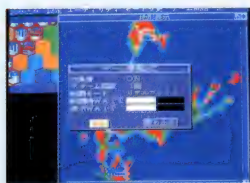
4　補充の上限はユニットでちがう。

このうちとくに注目したいのは、2。対空ミサイルユニットなんかで戦車が足止めをくらったり、航空機がZOCで囲まれて動けない、という不可思議なことも減るだろう。ゲームがより実戦に近くなったワケね。

ほかにも、ユニットの性能値や地形の防御効果が変わる予定で、バランス的にもそうとうちがったものになりそう。いつものつもりでコンピュータと対戦すると、きっと痛いめにあうぞ。

赤まるチェック1　ウィンドウ方式を採用した画面

ウィンドウを多用したとっても見やすい画面レイアウトは、マウスの楽々操作とベストコンビだ。

部隊表や攻撃率表など、ほしい情報をさっと呼びだせるので、プレイも流れるように進んでいくよ。

▲マップ選び、ゲーム設定など、すべてがマウスクリック＋（プラス）ウィンドウオープンで始まるんだ

赤まるチェック2　126に増えたユニット

『大戦略』の大きな魅力は多彩な戦闘ユニット。ロッパー版では、それが121種類から126種類に増えている。そして新登場するのは下の兵器だ。「タイガー2」なんか、そのスジの玄人衆が見たら泣いて喜びそう。

ほかに兵器関係で変わったとこは、生産タイプにイラン、イラクの２タイプが入ったことと、装備できる武器が２種類から最大３種類になったことだ。開発中の戦闘シーンなんかも見ごたえがありそうだ。

これが新登場の兵器だ

ラファール

▲フランスの戦闘機。前についたミニウィングが特徴的だ

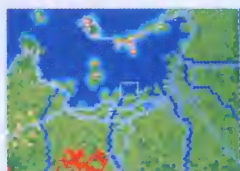
▲古い機体だけど、マンガにも登場したため知名度は高い

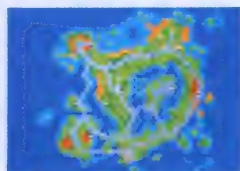
▲これもやや旧式になったが、自衛隊ほか、数カ国で使用中

▲朝鮮戦争後からベトナム戦争にかけての米軍主力戦車

▲T-54とならび、中東ほか多数の国で使われたソ連戦車

赤まるチェック3　マップ

マップは16枚と決まっているが、どんなものが入るかは、未定。ただ、アイランドキャンペーンをはじめ、『スーパー大戦略98』版のものが流用されるのは必至のはず。右にあげた３枚もきっとあると思うよ。

▲数あるマップのなかでも人気度が高いFUKUOKA City

▲68Kとなろうとも、大戦略には欠かせないIsland Campaign

▲険しい地形が少ないので部隊消耗が激しいDragon Fortress

人類を守るのはキミだ！

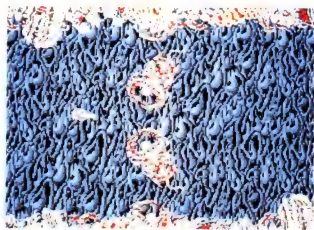
R-TYPE

●アイレム☎06-534-1060／7800円

シューティングの名作がいま、ふたたび……

バイド帝国は、憎悪にみち、いつも殺りくが行われている世界である。ここにすむ凶暴な異形生物が、人類に対し、ついにキバをむきはじめた！

あぶないッ。このままじゃ人類は滅亡してしまう！　戦え、武器をとれっ。てなワケで、最新鋭の武器を搭載した「R－9」をバイド帝国に向けて発進させた。

途中、ぶきみなキャラがグチョグチョ出てきて、そのキャラがウリの『R－タイプ』。移植版発売の話は去年の9月からでてたけど、なかなか実現しない。でも、今度こそホントに発売されるゾ（と、期待したい）。これだけ待たされたんだから、どんなに完成度の高いものがでてくるか、たのしみ。

ど・でかキャラに注目

◀ある程度ダメージを与えると、エンジン部分がプレイヤーに向かってくる

▶2面のボス。上部の青いクリスタルが弱点だ

◀4面のボス。3機が合体してひとつになる

▲上下からせまりくる異形生物

▲これはザコキャラ。まかれるな！

▲トラップ＋編隊の同時攻撃。キツイ！

知らないヤツはいない名作SLG

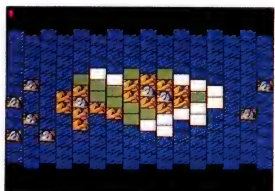
ヒストリーオブエルスリード

●メサイヤ（日本コンピュータシステム）☎03-486-6588／9800円

わが家の『エルスリード』はいちばん新しいぜ。ナイス！

ファンタジーSLGの元祖ともいうべき『エルスリード』シリーズがやっと、やーっとロッパーで登場だよーん。光（秩序）と闇（混沌）のふたつの勢力がガイア大陸で大激突！　興奮するぜ。

ゲームのモードは4つのなかからチョイス。「エルスリードモード」はエリアを奪いあう戦い。「キャンペーンモード」はドドっと連続25シナリオをプレイするもの。『シナリオモード』は好みのシナリオを選んで遊べる。そして「コンストラクションモード」では自分で自由にユニットを出してプレイできる。ハッキリいって、これだけあれば半年は困らないぜっ。

2人プレイもOKだ。

◀これはロッパーケ原の戦い……なワケねーよ！

見て！見て！キャラの向きが変わるんだ

やっぱり見どころはグラフィック。ユニット1個といえども妥協ナシ。全部で6パターンもあるぞ。

正面

前45度

後ろ45度

THE4TH UNIT

SPIRITS

SFアドベンチャーがどどーんと連発だー!!

第4のユニット1・2

●データウエスト☎06-968-1236／1・6800円、2・7600円

ハイテクの戦いが、いま始まる

最近、ロッパーにもAVGが続々登場で、まっこと、うれしいこっちゃ。『第4のユニット』も『1』『2』が続けざまに発売。休むひまなく遊べるぞ。

さて、まずは『1』のストーリー。主人公は記憶を失った少女。自分の正体を探りはじめた彼女の前に、つぎつぎ、味方と称する人物たちが現れ、やがてハイテクパワーでの戦いへ……。

続いて『2』のストーリーだが、『1』の謎をバラすとまずいから、簡単に。自分の正体を自覚した主人公が、改めて地球をまもるために戦う話とだけ書いておこう。とにかくグラフィックはさすがにロッパー。他機種とは格段の差。春には『3』も発売が予定されてる。

▲使えるコマンドがひと目でわかる画面構造

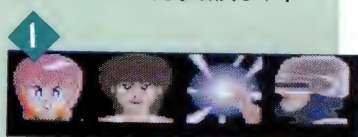
▲戦闘は攻撃方法と攻撃相手を選べばＯＫ！

どんどん増えるアイコン

このゲーム、名詞コマンドはすべて表示されているのだ。メイン画面のアイテムや人物はワクでさし、移動可能場所は左の図を、そして、手に入れた情報やアイテムは上のアイコンを選べばいい。このアイコンの数は、そのまま進行度を示している。ちゃんと「見る」「話す」をしていけば、どんどん増えてくれて、見事解決じゃ！

1

▲目的語のアイコン化に成功した

2

▲よりアイコンの絵も洗練された「2」

超新作ダヨ

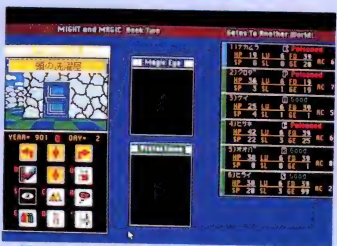
マウスを使って、いざ長旅へ

マイト＆マジック2

●スタークラフト☎03-988-2988／9800円

こんどの大クエストはいったいなにか？　冒険好きのユーザー諸君、長旅に出発する準備はできているかな。

全米人気ナンバー１のＲＰＧ『マイト＆マジック』の第２弾。今回はゲームの操作法がガラリと一新した。マウスだけでゲームが進められるようになり、操作性が格段にアップした。内容のほうは、前作同様クエスト方式。小さなクエストをこなしていくうちに、最大の目的が見えてくる。広大なマップに盛りだくさんのクエストを、じっくりと味わってね。

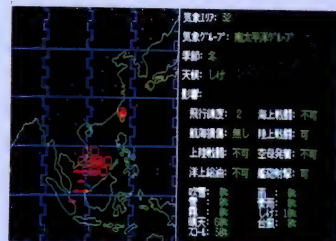
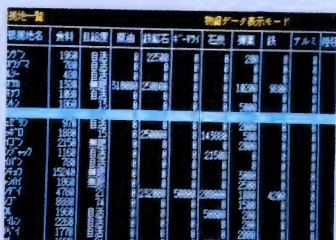
▲キレイなオープニング。写真は98版

▲新システムでレベル上げも易しくなった

太平洋戦争シミュレーション

太平洋の嵐DX

●G. A. M☎03-736-6879／14800円

膨大な量のデータ、細かい設定。まさに圧巻という言葉がふさわしいウォー・シミュレーションだ。

これは真珠湾攻撃に始まる４年間の太平洋戦争をテーマにした、壮大なスケールのＳＬＧ。登場する航空機は107種。軍艦は178種、1550隻。そのうえ陸軍まである。これだけの戦力を把握しきるのは、なみたいていのことじゃないだろう。けど、ＳＬＧファンを自認するなら、ぜひともチャレンジしてもらいたい１本だ。キミは、日本を勝利へ導けるか。

▲天候、乗員レベルなどのＳＬＧ要素満載

▲精密なデータもそっくりそのままだ

PC ENGINE

今月紹介するのは、初心者から上級者まで満足させちゃうというよくばりなSLGなのだ！

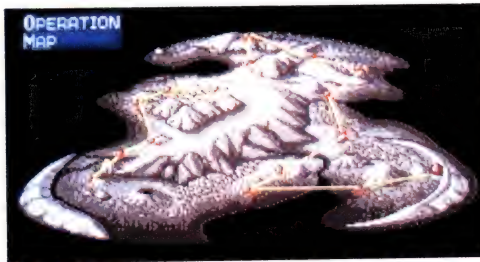
ネクタリス

PCエンジンユーザー待望の本格SLGだ！

月面の解放と地球の命運をかけた史上最大の作戦が、いま始まった

時は21世紀。地球上における資源の枯渇問題が深刻化するや、人類は月の資源を求めた。しかし資源の発掘権利をめぐり各国間でトラブルが続発し、ついには軍事大国として名高いガイチ帝国が武力によって各国の月面施設を占領してしまったのだ。！

ガイチ軍は工場をつぎつぎにつくると、月面用兵器を大量に生産していった。さらには重軌道要塞M・O・Aの建造にも着手したのだ。M・O・Aとは「完成してしまったら地球はガイチ軍に屈することになる」といわれている究極兵器のことだ。収容所に捕えられていたひとびとはこれを知り、連合軍を結成し、収容所を脱走した。

▲帝国の野望を打ち砕くため、ガンバレ連合軍！

▲これが全体マップ。いちばん右に見えるのがメア・ネクタリス

とまぁ、背景はこんな感じ。M・O・Aが建造されているメア・ネクタリスへは、16ステージをひとつずつクリアしていく必要がある。敵を全滅させるか、敵収容所を占領できれば、ステージクリアとなるゾ。パスワード機能もちゃんとついているよ！

SLG初心者だって、大丈夫！

あまりSLGゲームが出ていないPCエンジンだけに、SLG初心者でもすぐにゲームが理解できるように「マニュアルモード」が用意されているんだ。「移動」や「攻撃」といったコマンドの説明だけでなく、工場からユニットを出す方法や、地形効果といったことまで、親切に教えてくれるから、初めてSLGをプレイする人だって、すぐにルールを覚えられることうけあい！　プレイヤー思いの親切設計がうれしいね！

◀画面右はしにあるパッドに注目！　これを実際に操作してくれるんだ

●ハドソン☎03・260・4622／5800円　©1989　HUDSON SOFT

PCエンジン

戦闘フィールドは1〜4画面分と手ごろなサイズになっているぞ！

味方の収容所

味方の本部。ここを敵に奪われると負けてしまうので、しっかりと守ってあげよう。工場ではないので、ユニットの修理はできない。

ユニット

あらかじめ配置されているものと、工場内に収められているものがある。マップ上では1つしか表示されないが、どれも8機編成だ。

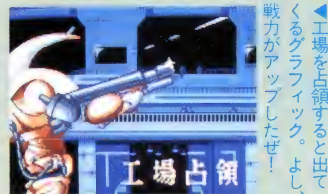
敵の収容所

仲間が捕えられている場所。ここに味方の歩兵ユニットを侵入させることができれば、敵を全滅させなくても勝ちとなるのだ。

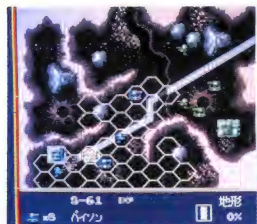
工場

歩兵で占領することにより使用できるようになる。占領した工場内にある兵器は味方のものとなるので、ひとつでも多く占領したいところ。また、ダメージを受けた（機数の減った）ユニットはここに収容して修理しよう。なお黄色は中立の工場だ。

▶カーソルを工場に合わせると、なかの兵器が見れるゾ

◀工場を占領すると出てくるグラフィック。よし、戦力がアップしたぜ！

コマンドはたったの4つと、とてもシンプル！

移動

移動させたいユニットにカーソルを合わせてこのコマンドを選ぶと、そのユニットが動ける範囲がヘックスで表示される。あとは移動させたい場所にカーソルを移動させて、ボタンを押すだけ。ユニットのなかには移動後に攻撃をして、再び移動できるものもある。

◀移動可能な場所だけヘックス表示され、画面も見やすい

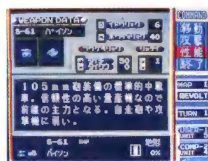
攻撃

移動後、または移動しないで、敵ユニットを攻撃するときのコマンド。多くの兵器は隣接した敵にしか攻撃できないが、間接攻撃専用の自走砲などは、離れた場所からの攻撃が可能。

▲戦闘はド迫力のアニメーション表示なのだ！

性能

マップ上にあるユニットの性能を調べたいときのコマンド。敵、味方に関係なく調べることができるので、見たことのないユニットが出たらすぐにチェック。

▶「パイソン」の性能を見てみたところ

終了

自分のターンを終わらせるときに使うコマンド。そのステージをはじめからやり直したいなら、RUNボタンを押して「降伏」を選ぼう。

速報！　次号で『凄ノ王伝説』の特集するよ

次号のエンジンスピリッツは、この春最大の注目株、『凄ノ王伝説』を大特集するぞ。『凄ノ王伝説』は、強大な魔、凄ノ王との壮絶な超能力戦争を描いたRPGで、同名のマンガ、伝奇小説が題材になっている。大迫力の戦闘シーンや、イベントクリアによるレベルアップ方式など、見どころがいっぱい。こいつはゼッタイ見逃せないぜ！

▲超能力攻撃の演出もかなりハデ。迫力満点だ

▲あっと驚く超デカキャラがたくさん登場する

まだまだソフトが少なくて、なんともさみしい限り。だが、少数精鋭でがんばりメガドラ！

大ヒット作「ファンタシースター」の第2弾が、メガドラ用ソフトとして登場するぞ。アリサたちの戦いから千年がたち、アルゴル太陽系にふたたび異変が起ころうとしていた……。

STORY

「ファンタシースターⅠ」の時代から千年が経過したアルゴル太陽系は、巨大コンピュータ「マザーブレイン」の管理のもとで、平和な日々をおくっていた。砂漠の星だったはずの惑星モタビアも、マザーブレインの力で緑の惑星へと変わっていた。ところが、そのモタビアに、見たこともないような姿の化けもの、バイオモンスターが出現するようになったのである。いったいなにが起ころうとしているのか……モタビアのエージェントである主人公の青年は、平和のために立ちあがった。

▲モタビアのエージェント。正義感が強い

▲主人公は、戦って傷つくアリサの夢をみた

ともに旅する仲間たち

冒険の旅に出るのは主人公ひとりではない。主人公の妹・ネイと、6つの職業の仲間たちがいる。この7人のなかから3人を自由に選び、パーティを組んで旅することになる。途中でメンバーを組みかえることもできるので、ストーリーの進行状況に応じて、パーティの編成を変更し、ゲームを有利に進めよう。

▲半獣半人。成長のスピードがとてもはやい

ハンター	●元軍人で、バイオモンスター専門のハンター。銃を使わせれば超一流のウデマエ	ジャンク屋	●機械の壊し屋。機械のことに関しては、ジャンク屋がもっともくわしい
カウンターハンター	●町を襲ったりする悪質なハンターを狩るのが仕事。刃物を使うのが得意	泥　棒	●盗むのは悪いことだが、泥棒が盗んでくるアイテムのなかには重要なものが……
学　者	●動物や植物、薬品のことにくわしい研究者。強力な武器を使うことはできない	医　者	●戦いで傷ついた体を治療してくれる、なくてはならない存在。戦闘はニガテだ

©セガ／8800円

パート2は、3D迷路ナシ！

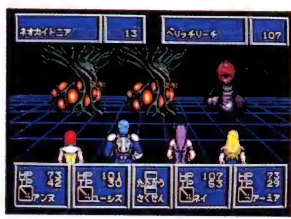
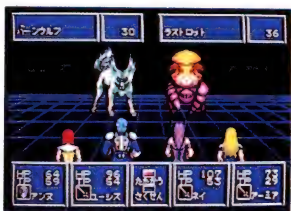
前作との大きなちがいのひとつに、なめらかなスクロールの３Ｄ迷路がなくなったことがあげられる。今回はダンジョン内も、地上や町のなかと同様、タテヨコスクロールの平面マップになっている。これには「残念」という声も多く聞かれるが、ガッカリすることはない。平面マップといっても、タダの平面マップとはワケがちがう。スクロール画面を２枚持っているメガドラならではの、立体感あふれるマップなのだ。また、グラフィックもいちだんと強化されており、とくにキャラクターの絵は魅力いっぱい。主人公たちはもちろん、ショップの店員だってカッコいいぞ。

▼ショップの店員だって主人公に負けないほどイイ男

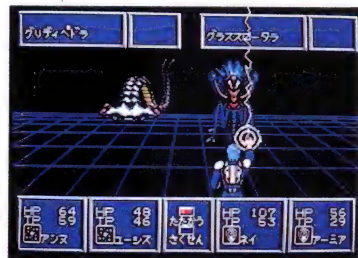
▲ダンジョンや建物のなかも、平面マップになった

▲これが地上マップ。メカを使えば海の上も移動できる

迫力のアニメーションが見モノの戦闘シーン

町の外には狂暴なバイオモンスターたちが待ちうけている。アルゴル太陽系を襲った異変のナゾを解くために、バイオモンスターたちとの戦いは、避けて通れない試練だ。もちろん、戦いに勝利すれば相応の経験値とお金がもらえ、キャラクターはより強く成長する。バイオモンスターのグラフィック、それに戦闘シーンのアニメーションの迫力は、かなりのものだ。

▲グロテスクなバイオモンスターたち

▲ホントに食い殺されそうな迫力だ

さまざまな「テクニック」を使いこなせるか？

「テクニック」は、ほかのＲＰＧの魔法に該当する特殊能力で、たくさんのバリエーションがある。使えるテクニックとその効果は、キャラクターの職業によって異なる。たとえば、医者なら体力回復や防御のテクニックを得意とし、ジャンク屋ならメカニカルな敵キャラに効果のあるテクニックが得意、といった感じだ。テクニックは無制限に使えるわけではなく、使用するごとに消費され、ＴＰ（テクニカルパワー）という数値が０になると使用できなくなる。状況に応じて各テクニックをうまく使いわけよう。

▲キャラの職業によってテクニックは異なる

アレックス キッド

ALEX KIDD 天空魔城

こちらもマークⅢでヒットした作品の続編だ。アレクの登場したゲームはいくつかあるけど、この『天空魔城』の内容は、元祖ともいうべき１作目の内容を受け継いでいる。ジャンケン大王を倒したアレクは、殺されたはずの父、サンダー王がジャンバリク星で生きているらしいという情報をつかむ。野球拳がハヤっているジャンバリク星で、アレクを待っているものは？　はたまた無事に父と再会できるのか？

▼プチコプター。小型のヘリコプターだ

▲スコパコサイクル。ほとんど無敵の威力

◀海のなかだってアレクは冒険する。大ダコをやっつけろ

◀ジャンケン対決も前作同様。しかも今回は野球拳だぞ

MEDIAMIX

"MEDIAMIX" とは、GMからビデオ、そしてイベントなど、いろいろな情報をマルチに扱う新コーナーの名前なのだ。ビンビンと刺激がキミの五感に伝わるような情報をお届けするゾ！　お相手は私・やまざき拓です。

聞こえてくる胎動。2月9日に始動！

ゲームサウンドのレコードというとかなりルーツは古くなるが、"GM" という音楽の１ジャンルとして確立する発端となったのは、やはり『スペハリ』や『アウトラン』だろうね。

その火付け役となったセガから、世界初のGMライブバンド「S.S.T.BAND」が飛び出すことになったゾ！

その日は２月９日、つまりこの号が発売されたつぎの日。東京を皮切りに、大阪そして名古屋でコンサートが開かれ、GMの生演奏でファンを魅了してくれる。

さてコンサート本番を明日に控えて(笑)、いろいろな話を聞いてきたよん。

出席者はBO.さん、ターニャさん、そしてマネージャーの長谷川さん。

「S.S.T. BANDは、セガのサウンドスタッフで構成されておりまして、４～６人がステージに立つ予定です。'87年に行われた『アフターバーナー・パニック』で反響を得て、弾みがついてますね」と長谷川さん。レコードによってGMファンが拡張してくれるのは、願ったりかなったりという。

▲「まだ子供の状態ですから」とマネージャーの長谷川さん

「GMって、映画音楽に近いと思うんです。基盤はゲームなんだけども、サウンドを通してイメージをふくらませられるような、存在感のある曲をつくりたい」と、BO.さん。「いまのメガドライブのサウンドはまだ子供。これからもっとスゴくなります」とも語ってくれた。

それほどまでに、GMはこれからもますます魅力的になる要素を秘めている。「絶対裏切らない、おもしろいゲームとすばらしいGMを」という長谷川さんの言葉に「そうですそうです」とうなずいてしまった私であった。

▲CD2800円、CT2500円。ポニーキャニオン

さてそれでは、そのS.S.T.の最新ディスクを紹介してみよう。

先ほど話の出たメガドライブだけど、やはり８ビットと16ビットでは格段の差。音づかいの自由さや奥行きにおいて大幅にグレードアップし、厚みも増している。またアレンジも、「原曲と一趣変わった感じ」(BO.)で、世界観を拡張しているようだ。

今回、誌面上にメンバーの写真を載せられないのがたいへん残念だが、平成元年は、「S.S.T.元年」。新たなGM時代の幕開けになるだろう。

Message from S.S.T

●これからもメガドライブとセガのゲームを応援してください。自分自身のGMの楽しみ方を見つけてほしい。〔BO.〕

●コンサートを明日に控えて緊張しています。今日は夜も眠れません(笑)。〔ターニャ〕

●年月が経っても聴いてもらえるような曲をつくっていきたいですね。〔長谷川〕

▷ NEW DISK INFORMATION ◁

G.S.M「大魔界村」

●ポニーキャニオン

CD2800円、CT2500円

文字どおりの大作が、さっそくGM集におさまった。前作のアレンジもあるが、新作のGMも入っており、いっそう神秘性を増した感じだ。４面が個人的に好きだな。

ほかに『1943改』などを収録。

IMAGE FIGHT

●アルファ

CDミニ1500円

スーパーシューティング『イメージファイト』のGMは、どれもハードなロック調。１面のドラムス、３面のベースラインなどに特徴がある。オープニングの高低音のコントラストもいいネ。

DRAGON SPIRIT

●アポロン

CD3000円、CT2500円

PCエンジンの『ドラスピ』を中心に、多種類のGMを収録。

本家のアーケード版よりは多少軽い響きだけど、なかなか健闘している。６面の冷えた感じの曲調が個人的に好みデス。

トップをねらえ!
GunBuster
秘密図鑑 2
バスタートマホーク
左肩には、なんでもぶった切るハイパー・スペースチタニウム製のオノ、バスタートマホークが収納されている。このトマホークはスイッチひとつでさまざまな形に変形し、敵の光弾を打ち返す金属バット〝バスターホームラン〟や、宇宙怪獣を串刺しにする槍〝バスタージャベリン〟などに変化する。バスタートマホークは、ダイヤモンドでも、カンタンに切り裂いてしまうぞ！　ガンバスター唯一の携帯兵器なんだ。
バスター目、バスター耳
ガンバスターの目は、複合センサーになっていて、あらゆる波長の光をキャッチするぞ。宇宙の暗闇に潜む敵をカンタンに見破ってしまうのだ。そしてバスター耳。これはエーテルソナーになっていて、200パーセク先で針が落ちた音も聞きもらさない地獄耳なのだ。これらガンバスターのセンター類は各種ウェポンシステムと直結していて、命中精度は98%以上になっている。まさに夢のセンサーシステムといえるね。
バニシング・モーター
右肩には、ウエスチング・ハウス社のワープ機関〝バニシング・モーター〟を内蔵しているぞ。つまりガンバスターはワープ能力を持っているんだ。その跳躍能力は、1回につき1200光年以内。24時間中に2回のワープが可能。まさに人型戦艦と呼ぶにふさわしいね!!
バスタービーム
額のビームランプから発射する、一撃必殺のビーム光線だ。その熱量は1ギガトンの水爆100個分に匹敵するぞ。ただバスタービームはエネルギー消費が大きいため、5秒以上の連続照射はできず、また合計60秒以上の発射は不可能なんだ。すごい威力の必殺光線だぞ！
コクピット
胸部にはコクピットが右と左にふたつある。ひとつはノリコ用、もうひとつはおねえさま用だ。――ということは、ガンバスターはふたり乗りなのか!?と思ったキミ。まだまだ甘いぞ。ガンバスターには、もっともっとスゴイ秘密が隠されているんだ。でもここではいえない。7月発売の第5話を見れば、その秘密が分かるぞ。
新型高出力縮退炉
みぞおちと股間にあるふたつの縮退炉。もちろんどちらかが停止しても、ガンバスターは活動することが可能だ。縮退炉はアイスセカンドという高エネルギー物質を燃料に稼動する、無公害の夢のハイパワー未来エンジンなんだ。この縮退炉は制御を誤ると、とんでもないことになってしまうぞ。でも安全対策は完璧だから、安心だね。
バスターコレダー
火星沖海戦で、宇宙怪獣の巡洋艦級を撃破した必殺技だ！(第4話)宇宙怪獣の甲らをぶち破り、腕のなかに収納した槍から1.02×10²³GeVの超電撃を敵に叩き込む!!　これをリング状にするバスターリングなどもある。またこのエネルギーをさらに増幅、集束し、渦巻状にして敵に放つバスターアタック光線という大技もある。ただしこの技はガンバスターの寿命を著しく縮めてしまうため、その使用は禁じられている。これらの技のエネルギーは、縮退炉から直接腕に誘導される。出力はスリーマイル島原発のざっと800倍にもなる。まさしく無敵のロボットだぜ!!
バスターリング
バスターコレダーのエネルギーを両腕に集中させ、リング状にした八つ裂き殺獣光線兵器がバスターリングだ。どんなに硬い宇宙怪獣も真っぷたつにしてしまうぞ。このリングに乗り、宇宙を超光速移動するバスターエースという技もあるぞ。また、エネルギーを球状にして宇宙怪獣にぶつけるバスターボーリング、ロープ状にして宇宙怪獣を生け捕りにするバスターカウボーイなど多くのバリエーションがある。まさに宇宙一の便利兵器だね！
バスター手
ガンバスターの手は、指先の力だけで奈良の大仏を粉粉にするくらいのパワーを持っているが、ダチョウの卵をつまみ、きれいに割ることができるくらいに器用でもあるんだ。手のひらの広さはテニスコートぐらいあり、マシーン兵器の着地スペースは十分にあるぞ。(第4話参照)指先には触覚センサーが内蔵されていて、フトンの下に豆が置かれていても判別できるほどビンカンなんだ。そしてバスターパンチ、バスターチョップの破壊力は、宇宙怪獣の甲羅を10枚くらいまとめて割ることができるほどスゴい威力なんだ。
バスターシールド
宇宙怪獣の光弾接近！　回避不可能！　というときに背中から引き出すマント状のフィルムが、敵のあらゆる攻撃を防ぐバスターシールドだ。1万度ていどの高熱なら、カンタンに弾き返すぞ。またこのシールドは、空間飛翔時には機体の安定を保つ翼の役目も果たす。これはバスターウイングという技だ。このウイングを広げて、敵を切り裂くこともできる。しかしこのシールドも、エネルギー兵器は99%の反射率で防ぐことができるが、物理攻撃に関しては防御力は0に等しいんだ。だから接近戦では使えないぞ！
バスターストライク
腰の左右についた半球状の物は、ふたつを合体させるとハイパースペースチタニウム製の巨大なボールになる。このボールにバスターコレダーのエネルギーを注入し敵に投げつけるのが、必殺・バスターストライクだ!!　ボールは亜光速域にまで加速され、敵に命中すると注入された全エネルギーを放出する。その威力は光子魚雷並みといわれる。このボールを、肩のバスターストライク用のバットで打ち、さらに高速にしたのがバスターノックという技だ。バスターストライクに較べ命中率は落ちるが、破壊力は大幅にアップする!!
総合能力
全高200メートル。体重不明。ハイパースペースチタニウム、超硬質コスモＦＲＰ製。最高速度、光速の99%(ワープ時は光速を越える)。主武装＝バスタービーム、バスタートマホーク、バスターコレダー、バスターホームラン、バスターリングなど。さらに亜光速で、エネルギーを放出しつつ敵に体当たりするバスターダイナマイトといった技もあるという。現在ガンバスターをスケールダウンした量産機〝量産型ガンバスター〟の開発も秘かに進められているという。そして7月発売の第5話では、誰も想像しなかったガンバスターの秘密能力が見れるそうだ。こいつは期待が持てるぜ！
ウルトライナズマキック
第1話でノリコが使った、あの必殺イナズマキックを君は覚えているか!?　この技は、イナズマキックのガンバスター版だ。全長200メートルのガンバスターが亜光速で敵に放つこの超必殺技は、イナズマキックの5000倍の破壊力を持っているぞ。象の体当たりなら1万2000倍、王選手のホームランなら7万倍のパワーを発揮する。巡洋艦クラスの宇宙怪獣なら、一撃で粉々にしてしまうぞ。ただこの技は、ノリコとおねえさまの信頼度を示す、友情パワーゲージがＭＡＸのときにしか使えないんだ。
バスター足
ガンバスターの走行速度は、全速時で1000km／h(1G重力下)。これはベン・ジョンソンの25倍のスピードだ。もし地球が全部陸地だったら、ガンバスターは約38時間で1周してしまうほどのスピードだ。そしてこの脚力を活かしたキックの破壊力は、ジャイアント馬場の8000倍にもなる(当社比)。さらにジャンプ力は、1回のジャンプで2000メートルもジャンプできる。山陰にある1711メートル級の大山(だいせん)という山なら、ひとっとびでかるがる超えてしまうぞ！
ガンバスター
超秘密図解
制作／ゼネラル・プロダクツ
©BANDAI・VICTOR・GAINAX
3
CALENDER
SUN MON TUE WED THU FRI SAT SUN MON TUE WED THU FRI SAT
2/26 2/27 2/28 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
8 コンプティーク発売日
10 マルカツファミコン発売日
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
24 マルカツファミコン発売日
25 コミックコンプ発売日
26 27 28 29 30 31 4/1 4/2 4/3 4/4 4/5 4/6 4/7 4/8
30 マルカツPCエンジン発売日

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

藤谷美紀

今月号の表紙は、おなじみ藤谷美紀ちゃんの登場だ！　去年の8月号のPART２で紹介して以来、2度目の登場になるんだ。この春は、高校進学、そしてデビューしてちょうど1年になる美紀ちゃんの、希望をじっくりと聴いてみたぞ！

PART1　IDB008

PART2　IDB019

山中すみか

PART２でどーんと紹介するのは、山中すみかちゃん。京都生まれの13歳。『ロッテCMアイドルはキミだ！'88』というコンテストでグランプリを獲得したんだ。この春にはコロムビアレコードから『四月白書』という曲でデビューするぞ！

IDOL DATA BANK
PART1♡IDB008

美少女とだけ呼ばれるのはイヤ！

★1月25日に新曲『微成年』(みせいねん、と読むように) が発売されて、いよいよデビュー2年目のスタートを切った、ぼくらのフジミ。今年はライブにも燃えている15歳の御言葉だァ！

ちょっと先の話になっちゃうけど、美紀ちゃんはこの春、いよいよ中学生から、高校生になるんだよね。卒業を3月に控えた今の気持ちを、まずお話ししてもらいましょー。

「なんか、もうすぐだなーとは思うんですけど、あんまり高校生にはなりたくないなー。高校は、上の同じ学校へ進むことになるんですけど、友だちともクラスが分かれちゃうから、みんなで、イヤだね〜って話しているところです」

美紀ちゃんが女子高生になったら、どんなふーに変わっていくのかな？

「そんなに変わらないでしょうね。私は、みんなと毎日、楽しく話ができて、遊べるようになりたいな、って思ってるんですけど。ちょうど、今がそうですからね。でも、中学生のあいだって、やっちゃダメなことがいっぱいあるでしょ。高校生になれば、もっといろんなことができるような気がするし」

むむっ、それって美紀ちゃんの“夜遊びしちゃうよ宣言”ってやつかな?!

「いえいえ、そんな(笑)。もともと私は、夜更かししないほうですから」

まァね、高校の3年間なんて、ホントにアッという間だからね〜。

とゆーわけで、4枚目のシングルは、美紀ちゃんも「すごく耳に残る曲ですね」と言っている、『微成年』なのダ。

「今までは学園ものみたいな、かわいらしい曲が多かったんですけど、こういう感じもいいかなって思います」

歌詞の中に“コドモ以上、オトナ以下”ってフレーズがあるけど、そのへんのあやふやな感じが、けっこう今の美紀ちゃんに当てはまってるみたい。

「まだ私は子供ですよ、って言っても、“そんな、子供じゃないじゃん”って言われちゃうんですよ。自分では、おとなでもないと思っているし、子供のつもりなんですけどね。外見のせいかな？」

曲調も、今までと違って、だいぶアップテンポだけど、レコーディングは「いちばん順調にできた」んだって。

「あんまし激しい曲だと、歌えなくなっちゃうんですよ。リズム感ないから、私(笑)。このぐらいが、ちょうどいいんですよね。すんなり歌えましたから」

スタジオの雰囲気にも、自然に慣れてきている美紀ちゃん。もう安心だね。

お客さんが近いとあがっちやうの！

そして、この春休み、美紀ちゃんは全国へツアーで出発します。それもライブハウスで歌っちゃうんだ！

「ライブハウスみたいな所だと、お客さんがすごく近くにいる感じでしょ。そういうのって、あがっちゃうんですよ。でも、友だちみたいな気持ちで来てくれると、うれしいです。もし間違えても、見守っていてくださいねっ」

今度のニューアルバムには、わりとリズミカルな、ライブ向きの曲も多く入っているので、去年の日本青年館でカンドーした人も、新しい美紀ちゃんのステージに期待しちゃおーゼ！

「今までライブハウスって観に入ったこともなかったんですけど……。いっしょうけんめい練習して、がんばります」

さて、そんな美紀ちゃんの、デビュー2年目への意気込みってヤツは?!

「去年は、わりと普通に過ぎちゃった

INFORMATION

美紀ちゃんの最新情報コーナー！

●シングル● 4枚目のシングル『微成年（みせいねん)』が1月25日にワーナーパイオニアからリリースされたぞ。左の写真がそのジャケットだ。作詞：及川眠子・作曲：山口美央子・編曲：戸塚　修。

●イベント●この春に、全国のライブハウスで美紀ちゃんがライブをするぞ！　ライブハウスなのでコンサートとはまた違ったステージが楽しめそう。日程と会場は以下のとおり。

3月26日：札幌、29日：名古屋、30日：仙台、4月1日：東京、2日：福岡の6カ所の予定。詳しくはファンクラブ“MIKI Class”☎03-401-5599まで。

CMにも出ているぞ！

「ピーッピーッ」と聴こえるアラーム音に「あ、いっけな〜い」とばかりにあわてる女の子、手にはいっぱいの荷物を持って。美紀ちゃんの出ているNTTのポケットベルのCMが今、好評ON-AIR中。他にも「CAPTAIN」のCMにも登場しているよ。

んで……。なんか、すぐ“美少女なんとか”って、やたらと美少女美少女って言われてたでしょ。今年は、そういうのを取って、もっと自分を出していけたらな、って思ってます。べつに美少女って呼ばれるのはイヤじゃないけど……。いかにも私が自分でね、“アタシは美少女よ!!”って言ってるみたいで、すごく気になっていたんですよ。これからは、ただの女の子・藤谷美紀を応援してくださいね！」

撮影／岩瀬陽一
スタイリスト／下端吉範
ヘアメイク／藤野笛羽（VOICE）
本文／超合金企画

コンプティークを読んでる
皆さん 藤谷美紀です♡
これから寒い日がまだ
続くけど風邪なんか
ひかずに がんばろう――♪
それでは「微成年」
よろしくね

iDOL Data Bank 美紀ちゃん最新のデータをデータバンクに入力しよう！

IDB No.	IDB008
本名	金谷満紀子（かなや・まきこ）
ニックネーム	フジミ
生年月日	昭和48年9月15日
星座	おとめ座
血液型	O型
出身地	愛知県名古屋市
サイズ	身長162cm、体重42kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ80cm、足の大きさ23cm
出身校	私立女子中学3年在学中
趣味	映画鑑賞
特技	耳が動く
歌手デビューはいつ？	昭和63年4月5日
ディスコグラフィ	★シングル『転校生』('88.4.5)『応援してるからね』('88.7.6)『たったひとりの神様』('88.9.17)『微成年（みせいねん）』('89.1.25) ★アルバム「ファンデーション」('88.8.25)
TVドラマ出演歴	「美少女学園」('87.10～'88.3)『家光と彦佐と一心太助』('89.1)
CM出演歴	カネボウ『エクシー』NTT『キャプテン』『ポケットベル』
どんな性格	一見、冷たそう、おとなしそうと言われるがすごく明るい！（人によって変るけど）
自分の体で好きな所	腕
自分の体できらいな所	ふくらはぎ
好きなファッション	ジーパンとラフな感じの服
好きなスポーツ	バレーボール
好きな動物	犬
きらいな動物	猫、ヘビ
好きな音楽	きかない
好きなアーティスト	いない
好きな食べ物	スキヤキ
好きな色	黒、ラベンダー
好きな絵	特に知らない
好きな場所	トイレ、自分の部屋、学校の教室
尊敬する人	レコード会社のディレクターの島田しゃん（さん）
理想の男の子	背が高くて面白くて、友達がいっぱいいて、センスがよくて髪の毛の短い人
きらいな男の子	キザっちーい奴、神経質な奴、自分勝手な奴
よく見るTV	とんねるずのみなさんのおかげです
好きな映画	ローマの休日、アウトサイダー
旅行したい国	オーストラリア
占いを信じる？	良ければ信じます
初恋はいつ？	小2
いちばん大切にしている物は？	手紙
愛読書	別マ（別冊マーガレット）
ライバルは誰？	自分自身！　なんつーくさい事は言わない
弾ける楽器	お琴で『サクラ』をひける
欲しい物	アクセサリー
キスの経験	ある（両親と友達だけど）
チカンにあったことは？	ある（変態サラリーマン）
結婚は何歳でしたい？	24歳ぐらいで
コンピューターをどう思う？	できたら最高、かっこよい

PRESENT プレゼントコーナー！

美紀ちゃんから、写真入り電卓を1名、直筆サイン色紙を10名にプレゼント。応募方法は、巻末のとじ込み葉書に欲しい商品名を書いて送ってね。〆切は3月7日だからお忘れなく！

▲写真入り電卓 1名

◀サイン色紙 10名

IDOL DATA BANK
PART2♡IDB019

新幹線に酔わないようにガムを噛んでるの

『ロッテCMアイドルはキミだ！'88』のグランプリに輝いた山中すみかちゃん。京都から上京し、歌手デビューに向けて本格的に活動を開始した今の気持ちをインタビュー！　京都弁が可愛いよ。

——オーディションを受けたきっかけから教えてくれる？

「きっかけってほとんどなくて、普通の人が歌手になりたいほどの憧れしかなかった。一応、『明星』を見て応募しようと思って、お母さんに聞いてみたら“落ちるからええんちゃうか”と言われた。だから、落ちたらもう受けない、本当に一生に一度のつもりで受けたの」

——へー、それでグランプリをとった時の気持ちはどーだった？

「お母さんに言われたように、私も全然なれるわけないって思ってたから、もうビックリしました」

——そっかあ、で芸能界に入っていろいろ仕事をしてみてどう思った？

「最初はビックリすることばかりだった。今でも自覚がなくて“えっ”って感じで、あたしがホンマにプロなんかと考えるけど、最初よりはマシになってきたと思います」

——ふむふむ。撮影で大人のスタッフに囲まれるでしょ。その時の気持ちは？

「オー、びっくり（笑）」

——今はもう慣れちゃった？

「はい」

——歌のレッスンなんだけど、最初の頃と較べてどう？

「最初よりはうまくなった」

——最初の頃はどうだったの？

「不安もあったけど、なんせ芸能界に入るなんてことは全然考えてなかったし、歌の練習もしたことなかったし、人の前で歌うってことをしたことなかったので、全然あかんかった」

——今は平気？

「平気言うても、まだ人前で歌ったことがないから」

——歌うことは好き？

「ハイ」

——レッスン中は週末に京都と東京を行ったりきたりやっていたよね。

「そうですね、新幹線で。アタシ、乗物酔いするから、苦しかったぁ」

——新幹線に乗っていると酔っちゃうんだ？　酔い止めの薬とか飲むの？

「ガム」

——ガム噛んでると、酔わないんだ？　じゃあ、京都・東京間、2時間半、ずーっと噛んでるの？

「3個」

——1個100円のを3個？

「そうそうそう。噛んでるとだいじょうぶなの」

——そうか、それが乗物酔いの対策なんだね？

「ハイ」

MANAGER

マネージャーから見たすみかちゃんは？

最初にコンテストですみかを見た印象は、立っている時も、真っすぐ前を向いてキョロキョロしない、しっかりした子という感じでしたね。性格はおっとりしているんで、普段はあまり話しをしたりする子じゃないのですけど、自分の考えははっきり言いますし、こちらが冗談とかいうと一緒になってノッてきます。根はひょうきんなんですよ。見かけとはぜんぜんちがうというか（笑）。年齢も13歳ですが、背伸びする感じでも子供でもないですし、歳相応って言ったところでしょうか。

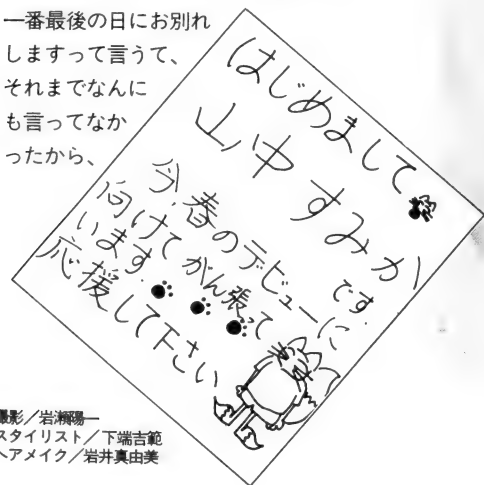
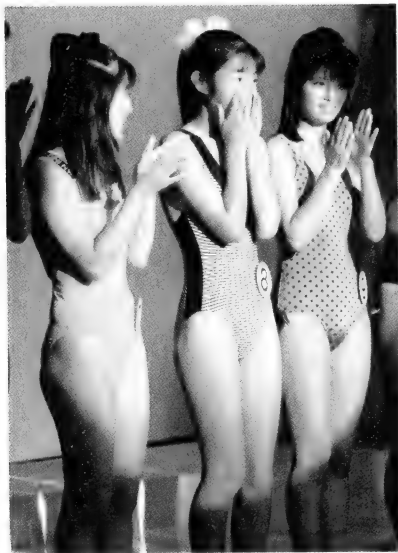
今まではレッスンのたびに京都から新幹線で東京まで来ていたんですけど、彼女、乗物が弱いんですよね。それでもいろいろ工夫して頑張っていますし、自分自身で努力するタイプです。そういう面ではしっかりしていますね。

話：マネージャーの木村健一さん

——新年になって、住み家を京都から東京へ移したよね。さみしい？
「今は社長さんの家に住まわせてもらっているから、親の顔も見ることできないし、悲しい。でも、東京に来て、もっと頑張ろうと思ってます」
——生活とか変わった？
「寝る時間がちょっと少なくなった。なんかひとつのことやらんと気がすまへんという性格なので、こっちへ越してきたばかりだから、ダンボールに入れて宅急便とかで運んできた荷物の整理するのに忙しい」
——そっか、じゃ、まだ落ち着いてないんだ。学校で友達はできた？
「行って初日にすぐ2人できて、今日2日目行ったらあと3人できた」
——そうすると明日あたり、あと4人友達ができて、だんだん増えていくかもね！
「そう、アハハハ（笑）」
——かわいい京都弁を話してるけど、すみかちゃんは京都弁は好き？
「ハイ」
——東京の学校では、みんなコッチの言葉をしゃべっているでしょ。
「ハイ。それでマネすんねん。私が“そうやんなぁ”言うたら、“そうやんなぁ”とか」
——友達もしゃべってみたいのかな。
「“言葉教えて”とか言われる。私は日常茶飯事に京都の言葉を、標準語も同然に友達としゃべってたから、教えるって言うても……。普通の言葉ってどんなんやったかなぁって考える」
——京都から東京へくる時、向うの友達の反応はどうだったの？
「いやぁ、みんな泣いてくれはって。一番最後の日にお別れしますって言うて、それまでなんにも言ってなかったから、

みんなビックリしたみたい。と同時に悲しがってくれはった」
——手紙を出し合おうねとか？
「そうそうそう。それとか、色紙にひとこともらってきたん」
——友達の応援って嬉しいよね。で、歌手デビューに向けてレコーディングを頑張っていると思うけど、順調にいってる？
「うーん、むずかしい」
——どんな内容？
「今、録っているのは片思いの曲です。男の子に憧れるんだけど、彼女がいるのがわかるの」
——そういう体験は？
「ぜんぜんない」
——かっこイイ男の子とか見に行ったりしなかったの？
「うーん、友達と騒ぐ程度だった」
——じゃあ、何の体験をもとに歌っているのかな？
「マンガとか……。少女マンガを読んですぐ泣くけど、好き」
——さすが現代っ子だなあ、マンガで体験しているんだね。レコーディングはどう？　ディレクターさんに怒られたりしない？
「怒られはしないけど、もうちょっと私も頑張ろうと思います」
——頑張ってね、楽しみにしてるよ。では、最後にコンプティークの読者にメッセージを！
「これからレコーディングに入っていきますし、私自身も頑張っていきたいと思います。今年の春にデビューしますので、どうか見守って応援していってくださいネ」

はじめまして
山中すみかです。
今春のデビューに
向けてがん張って
います
応援して下さい

撮影／岩瀬陽一
スタイリスト／下端吉範
ヘアメイク／岩井真由美

すみかのハッピーライフ

'88年8月に『ロッテCMアイドルはキミだ！'88』のグランプリをいただいてからの私の生活は変わりました。週末の東京でのお仕事、上京。デビュー曲のレコーディングなど……。そんなすみかのハッピーライフを写真であなたにお伝えします。

オーディション

◀グランプリをもらった瞬間です。もう、びっくりしました。まわりの友達は祝ってくれました。今でも文通したり電話をしたりする子もいるんですよ

▶花束をもらい表彰されても、ウソみたいって感じで、ボーッとしていました

ボディチェック

髪
友達にもよく「きれいな髪の毛してるね」って言われるんですよ。小4の頃、一度ショートカットにしてからは今はずっと伸ばしてます

目
ふたえなんですよね。目はとくに好きって訳でもないけど…ふつうですね

口
前歯がさっとそろってるから、気にいってます。口全体だと、う～ん、まあまあですかね？

手
エレクトーンをやっていたんで、手を開いたときの親指と小指の先の長さが長いんですよ。あと、指も細めで長いほうかな？

3サイズ
まだそれほど気にしていないです。これからに期待！ かな？
サイズは77-58-81です

耳
耳たぶが小さいんです。小さいというか、ふつうは丸くクルン、とかなってますよね。でもわたしの場合、ストン、て感じで…

おなか
私、あまりふとらないんですよ。お菓子とか大好きなんですけどね。パクパク食べちゃったりして（笑）

足
足はねぇ、きらいですね（笑）自信ないです。長距離走が特技かな。え？ ミニスカートですか？ きらいじゃないですよ

▶コロムビアレコードにレッスンを受けにきました。看板前で1枚、記念撮影

◀コロムビアのスタジオでレッスンを受けているところです。真剣な私を見て！

レコーディング

▲いよいよ、デビュー曲のレコーディングです。ちょっと緊張した表情をしているでしょ

◀たくさんのスイッチにびっくり。私の歌、うまく録音してくださいね

INFORMATION

すみかちゃんの情報

《ファンレター》　すみかちゃんのファンレターの宛先は、〒153 東京都目黒区大橋1-7-4 久保ビル4F キャストコーポレーション 山中すみか係まで。現在はファンクラブ設立準備中だけど、上記までレターを出すと、FCの案内書がもらえるよ。

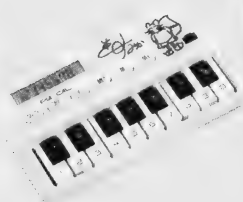
《ファンテレホン》　すみかちゃんの最新情報が聞けるテレホンサービスがスタート。電話番号は03-427-8899だ。かけてみてね。

《デビュー》　3月29日、『四月白書』という曲でデビューするぞ！

《キャンペーン》　春休みに、全国10カ所でデビューキャンペーンを行う。お問い合わせは03-584-8217コロムビアレコードまで。

PRESENT

3000円プレゼント

ピアノ型電卓 1名

カレンダー下敷 10名

サイン色紙 10名

すみかちゃんが選んでくれた3000円プレゼントは、ピアノ型電卓。ちゃんと音も出るんだ。これを1名、直筆サイン色紙は10名にプレゼントだ。コロムビアレコードからはすみかちゃんのデビュー記念カレンダー下敷を10名に。巻末の折り込み葉書に必要事項を記入して応募してね。3月7日がメ切だよ！

iDOL Data Bank

すみかちゃんのデータをパソコンにインプットしよう

IDB No.	IDB019
本名	山中　澄佳（やまなか・すみか）
ニックネーム	すみかん
生年月日	昭和50年5月6日
星座	おうし座
血液型	A型
出身地	京都府
サイズ	身長160cm、体重45kg、バスト77cm、ウエスト58cm、ヒップ81cm、足の大きさ23.5cm
出身校	都内中学1年在学中
趣味	エレクトーン、絵を書くこと
特技	絵を書くこと
歌手デビューはいつ？	平成元年4月7日
ディスコグラフィ	★シングル『四月白書』('89.4.7)
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	なし
どんな性格	おっとり屋、ガンコかも…
自分の体で好きな所	髪
自分の体できらいな所	鼻のすじが通ってない
好きなファッション	ミルクハウスの洋服
好きなスポーツ	長距離走
好きな動物	小鳥
きらいな動物	ゴキブリ
好きな音楽	歌謡曲
好きなアーティスト	中山美穂
好きな食べ物	アイスクリーム、おまんじゅう（和菓子）
好きな色	黒、白
好きな絵	とくになし
好きな場所	北海道
尊敬する人	父、母
理想の男の子	スポーツマン、かっこいい人
きらいな男の子	不潔、うそつき
よくみるTV	なし
好きな映画	わかりません（映画はドラえもんしか見に行ってない）
旅行したい国	地中海
占いを信じる？	信じる時もある
初恋はいつ？	初恋と言うかどうかわからないけど、仲良しの男子ができたのは幼稚園の頃
いちばん大切にしている物は？	転校する時にもらったクラスのみんなの寄せ書き
愛読書	銀河鉄道の夜（宮沢賢二）
ライバルは誰？	わかりません
弾ける楽器	エレクトーン
欲しい物	フィリックスの小物
キスの経験	…しらん～
チカンにあったことは？	なし
結婚は何歳でしたい？	23歳ぐらい
コンピューターをどう思う？	パソコンって、ほしいです！

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

微成年(みせいねん)

作詞／及川眠子
作曲／山川美央子
編曲／戸塚　修
歌　／藤谷美紀

コドモ以上　オトナ以下ね
こころ乱れて
優しささえ下手な　そんな年頃…

時間を背伸びした　痛いパンプス
じらすふりで　私　すこしよろけたの
ふれた指先に　戸惑いながら
からだの芯　キュンと　微熱感じてる

人気のない道　夕陽にくるまれ
私へと　ぬくもりそっと
うつしてください

コドモじゃない　オトナじゃない
不思議な現在を
あなただけに　そっと手わたしたいの
コドモ以上　オトナ以下ね
抱きしめられて
こころ隠すベール　脱いでゆくのよ

まるでトキメキを　見抜いたように
春の風が　胸の　ボタンはずしてく
私よくばりね　好きになるほど
くらくらするほどの　秘密欲しくなる

いつか女性に　変わる瞬間を
私きっとほかの誰よりも
あなたに見せたい

コドモじゃない　オトナじゃない
微妙なまンま
あなただけに　本気ねだりたいけど
トモダチ以上　コイビト以下
せつなくなるの
今ふたりのロマン　かさねてみたい

```
ミセイネン              フジ゛タニ ミキ
T144O5L8@13V15Q7R2R8C+F+G+A4C+C+R8
C+F+G+ADD4R4R8G+&G+AG+AG+4EC+R2R8C+
F+G+E4DF+&F2D4C+F&F2R8D+DF+E+DEF+&F2
R1R1R1R1R8C+C+C+R8<AB>C+D4R8A&A4R8
AG+4F+F+E4DC+R2F+EDC+D<BR4R4R8B>F+C+
R4R8C<AB&B4R8B>C+DEC+&C4R4R2R8C+C+C+
R8<AB>C+D4R8A&A4R8AG+4F+F+E4DC+R2F+E
DC+D<BR4R4R8B>F+C+R4R8C<AB&B4B>DC+4
E+F+&F+4R4F+EDEF+<BB4>R4R8C+<B4>F+4
E+4D+4EC+C+4R4R8DC+4G4F+4E+4R8DEF+R8
E+4DR8DEF+R8F+E+F+G+4.G+D+4F+G+&G1R2
R8C+F+G+A4C+C+R8C+F+G+ADD4R4R8G+&G+A
G+AG+4EC+R2R8C+F+G+E4DF+&F2D4C+F+&F+2
R8G+G+G+G+F+4E+G+2R8C+F+G+A4C+C+R8C+
F+G+ADD4R4R8G+&G+AG+AG+4EC+R2R8C+F+G+
E4DF+&F2D4C+F+&F+2R8D+DF+E+DEF+&F1R1
$
```

```
シカ゛ツハクショ          ヤマナカ スミカ
T128O5L8V15Q7@13R4R8<F+G+>ED+E
<F+G+AB>C+C+C+ED+C+4<G+2R4R2>C+<BAF+
G+4>ED+&D+2<B4>F+E+&E2EEEE&ED+ED+&D4.
<G+F+>ED+E<F+G+AB>C+C+C+ED+C+4<G+2R4
R2>C+<BAF+G+4>ED+&D+2<B4>F+E+&E2
EEEED+<BG+<C+&C+2R2R4C+<B>C+<B>C+<B>
C+4D+E&EF+4E4.<B>F+&F+4&F+4R2R8R4E
D+ED+ED+E4D+C+4D+4<B+&B+2>R8D+EF+&F+1
R4<B4>E4F+G+&G+2R8<B>EF+G+4AG+F+4E+4
F+&F+2.D+EF+4G+E4D+4E&E2R8C+D+E&E2D+4
E4G+4.F+F+2R4<B4>E4F+G+&G+2
R8<B>EF+G+4AG+F+4E+4F+&F+2.
D+EF+4G+E4D+4E&E2R8C+D+E&E2D+4E4
G+4.F+F+2R4R8F+F+ED+E&E1
$
```

お知らせ　データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金900円(送料・DISK代)を送金して下さい。

四月白書

作詞／原　真弓
作曲／岸　正之
編曲／信田かずお
歌　／山中すみか

悲しくなる……　噂通りの場面
あなたと彼女　歩く　西陽のグランド
偶然なの……　2階の図書室から
窓ガラス越し見てた　少し泣きながら

クラス換えして　半月たつ
目立たない私だけど　いつか……

お願い！
まぶしいその瞳で見つめてほしい
空想で見たように
お願い！
放課後の風よ　さらってほしい
そっとあふれてく　淋しさを

苦しくなる……　誰にも話せなくて
心にあなただけの場所あるのに
あんなふうに仲良く帰るシルエット
今までに見た一番つらい景色だった

目を伏せ　閉じた重たい窓
言えない「好きよ」が胸で騒ぐ

お願い！
やさしい笑顔をひとりじめしたい
せめて1度でも
お願い！
カバンにしまったぼやけた写真
そっと取り出して祈るだけ

お願い！
まぶしいその瞳で見つめてほしい
空想で見たように
泣かない……
放課後の風が淋しさ連れて
紺の制服を揺らすけど……

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場したアイドルの最新情報だよ！

IDB002　北岡夢子

キャンペーンのスケジュール。2月11日・札幌、18日・福岡、19日・広島、25日・東京、26日・大阪、3月4日・仙台、5日・名古屋の予定。新曲『夢をあげよう』と夢子をヨロシクね。

IDB005　生稲晃子

おまちかね、あっこの新曲が1月25日に発売されたぞ。タイトルは『ファンファーレが聴こえる』。そしてコンサートのビデオ『1917 AKKO REVOLUTION』が2月1日に発売だ！

IDB006　国実百合

百合ちゃんの5枚目のシングル『あなたしかいらない』が3月1日にリリースされる。これはCX系(日曜9:00)のドラマ『ちゅうかなぱいぱい』の挿入歌だから、いちど聞いてみてね。

IDB009　西村知美

とろりんの新曲『さよならの学生通り』が2月15日に発売される。NTV系のドラマ『ねこふんじゃった』の放映も残すはあと1週のみ。でも春からは新しいドラマに出演するからね。

IDB010　レモンエンジェル

2月12日に富士急ハイランドで11:00〜15:00までバレンタインイベントが行われるよ。あとは3月14日のファーストコンサート、3月21日の3rdアルバムのリハーサル、レコーディング。

IDB013　パンプキン

待望の新曲の発売が決定したぞ！。約1年ぶりの新曲は『そよかぜの騎士』だ。3月1日、BMGビクターから発売される。キャンペーンも楽しみだ。㊐は、FC03-354-8500まで。

IDB015　磯崎亜紀子

2月1日にコロムビアから発売された『Cuties Graduation』というアルバムで、亜紀子ちゃんは歌っている。5曲目の『真っ白なハンカチ』という曲だ。なかなかの美声に聞きほれるぞ。

IDB016　田山真美子

TBS系の連続ドラマ『家庭の問題』(月〜金・昼12:45〜13:00)に浅野久美子役でセミレギュラー出演しているよ。3月上旬まで放映の予定。今春、高校受験のタマちゃんを応援してね。

ひろばのコーナー

MENU **1989③**

リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
ひろコの直撃インタビュー
インフォメーション
エキサイティング・ライブラリー
オタクのお宅
キミもソフトハウスの下僕になってみないか!
チャーリーのN.Y.便り
私の日常
プレゼント　e.t.c.

READERS'TALK GRAPHIC GUERRILLA

▲三重県　すぎたクン

テスト勉強の息抜きに、イラストを描きましょう

▲新潟県　Ryu クン

そういうポーズはもちろんすごい。しかしひろコは脇役が好きだ

▲東京都　喜津根クン

からだがじょうぶになったのだろうか、おとなになったのか……

◀千葉県　CZ-75クン

体操着姿というのは、いいものですな

◀東京都　はんクン

どういうことでしょうか。事実に基づいているのでしょうか

『全国縦断ソフトハウスマラソン』のプレゼントが昨年よりも少なくて質が落ちたと思う。来年はもっといいものを各ソフトハウスからもらいましょう。

東京都　橋場広明

※やはり、今年は自粛ムードだったのでありましょうか。　（ヒサキ）

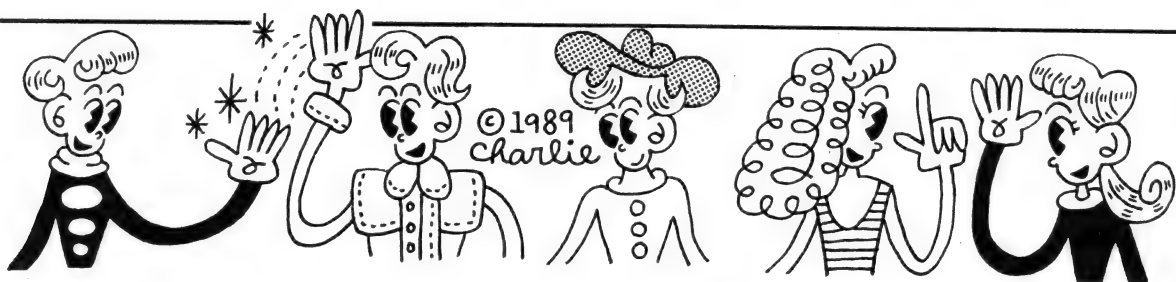
僕は、野沢にスキーに行く予定です。この間、ラジオを聴いていたら、スキー場情報が流れていました。「雪の状態はどうですか？」「ばっちりですよ。だいぶ積もってますからね。ただ……野沢が全滅ですね。野沢が好きな人はあきらめた方がいいですよ」。

ガビーン！　おいおい、俺は野沢へ行くんだぞ！　どうすんだよ〜。と思ってよく聞いてみると、「野沢菜」の話だった。

神奈川県　須田友信

※ひろコは野沢菜が大好き。野沢菜で暖い ご飯を包んで食べるとおいしいよ。ところで、スキーは楽しかったかな？

（ひろコ）

先月号プレゼントの当選者発表『カドカワ・グリーティングブック』福井県の吉澤文晶、兵庫県の岡本恭典、奈良県の高桑大典、千葉県の山本隆生他21名。『R-TYPE』北海道の井上健太郎、長野県の小野里英一、埼玉県の横山勝幸。『韋駄天いかせ男』山口県の赤坂和天他2名。『1989魔訶不思議カレンダー』神奈川県の伊藤　浩他9名。

▶京都府　吉野小雪クン

なんだかロマンチックなお姫様。剣も盾も美しい

▶広島県　黄昏たぬきクン

怒りをイラストにぶつければ、人生楽しいよっ!

▼埼玉県　夢邪鬼クン

ボツってべつに落ちこまなくてもいいんじゃない?　また挑戦すればいいよ

▼岡山県　坂貴明日菜

ちゃん　女の子は特に大歓迎のひろコです。また描いててね

▼静岡県　すこっち☆

ばくろまんクン　ひろコもめぐみちゃんのブキミさが好きでした

コンプティークを買いに行った。そこは1.0km離れた本屋。僕は520円を握りしめて行ったのだが、なんと今月号は550円。すぐに家に戻って30円取ってきたら本屋はすでに閉まっていた。　山口県　松田寛士

※今月はこのようなお便りが多かったみたい。ご迷惑かけました。(ひろコ)

この前、美術の授業で果物と野菜の写生をやった。翌週はその続きだったのだが、描きかけのなすがなくなっている。「先生、なすがなくなってるよ〜」と言うと、先生は、「あ、あれ、くさっちまった」と言った。
僕の描きかけのなすはどーなるの?
北海道　山本浩之

※確かに生ものはくさりますね。
(ひろコ)

友人Aは不幸だ。授業中、居眠りをして、先生に向かって「お母さん」と言ったため、以来、「先生の隠し子」と呼ばれている。
大阪府　山下昌彦

※変なの。　(ひろコ)

『メイズ』東京都の和田光枝他1名。『交響曲イース』山形県の北川聡他9名。『トリトーンII』大阪府の宇野貴他9名。『美樹本晴彦画集』徳島県の大上貴司他2名。『いのまたむつみ画集』兵庫県の鶴田研之他2名。(敬称略)

キミもソフトハウスの下僕になってみないか

松崎敬太郎(20)
フリーアルバイター

最近、下僕の労働がラクになっているということで、なんとかテコ入れをしようという編集部の嘆願をポニー・キャニオンさんは実に気持ちよくひきうけてくだすった。というわけで、なかなかハードな下僕の労働の記録は以下の通りである。

▲面接風景。有元さんを前に緊張する下僕

▲まずは倉庫の掃除。おもしろそうなゲームがいっぱい

▲本棚の掃除。社員の皆様見守る中で額に汗して働いた

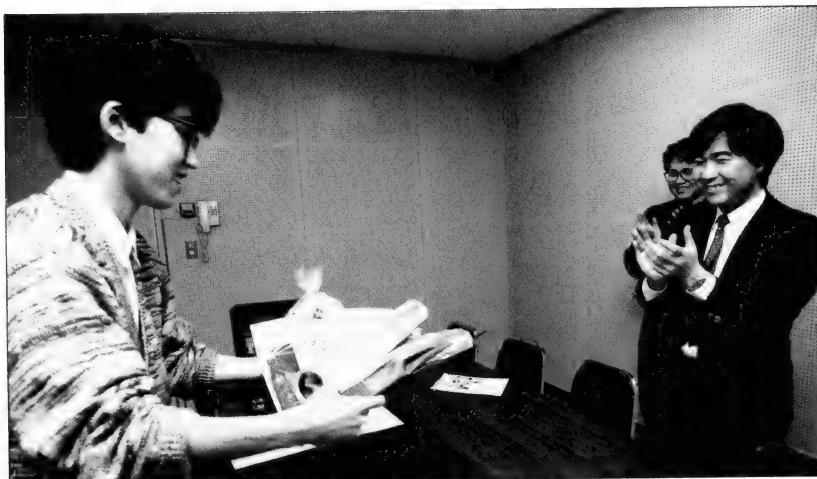
▲これが本日のメインイベント。ハガキの仕分け。運動になる

▲ポニーキャニオン所属のアイドル、光ゲンジあての贈り物の整理

▲ファミコンソフトを設置する。手慣れたものだ

▲昨日完成したばかりのファミコン『ウルティマ聖者への道』だ！

▲デバグ作業とはいえ、ユーザー初でゲームに触れるのだ

ポニー・キャニオンの下僕・松崎敬太郎の場合

▲今月のプレゼントは、豪華！　バッグにテレカ、ハーブの鉢植え、ポスターに時計

松崎くんの感想

僕の下僕としての仕事は、資料の整理から始まりその後、ハガキの仕分けなどをやり、そして待ちに待った新作ゲームとの対面へと移るのでした。

それも、昨日できあがったばかりという（残念ながらパソコンゲームではなかった）ファミコン『ウルティマ聖者への道』だった。このゲーム前作の『ウルティマ』にくらべ数段システムがよくなっている（ファミコンユーザーの諸君これは、要チェックだゾ）。

最後に、「ありちゃん」こと有元さん、宣伝の羽左間さんそして、社員のみなさん貴重な体験をさせていただいて、どうもありがとうございました。

有元氏(右)、羽佐間氏(左)からのコメント

毎月、かなりの数のゲーム企画書がユーザーから送られて来ます。

企画さえおもしろければ、いつでも引き受ける態勢が整っていますので、松崎くんも、ぜひ、企画書を送ってみることをおすすめします。

有元

ゲボクを大募集中！　ソフトハウスにはいりこみ、献身的な労働をしてみたいと思っているキミ、その想いをハガキにつづり、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル4Ｆコンプティーク編集部まで送れ！

ひろコの直撃インタビュー

岡本麻弥さんの巻

㈱ラジオCMで活躍していた岡本麻弥ちゃん。今や、劇団プロローグをしょって立つ女優に成長した。22歳・B型。自分のことを無器用だと分析する彼女は、あまりにもピュアで、そして頭の回転の速い賢い女性であった。

H：最近、暇な時は何しているんですか？
M：お稽古が始まるまでは暇なので、いつも近所の子どもたちと遊んでいます。毎日、近所の小学生、幼稚園児たちが、遊びに来るんです。子どもにプロポーズされたこともあるの。
H：えっ？　それで？　どう返事したんですか？
M：「おとなになったら麻弥ちゃんと結婚したい」って言うから、「おとなっていつ？」って聞くと、その子は3歳だったんだけど、「5歳になったら」って言うんです。でも最近、同じ幼稚園に私のライバルが現れたらしいの。
H：子どもに興味があるの？
M：子どもと遊んでるとたくさん発見があります。ほんとに親を映すという感じ。突拍子もないこと言う時は、ああ、パパ、ママがこんなこと言ってるんだなあと納得しています。
H：子どもの視線で物が見られるっていいですね。
M：私ってほんと、子どもみたいなの。眠いと気嫌が悪くなるし、泣き虫だし、情緒不安定だし。まわりは大変。
H：女優さんにはそういう性質の人がいいんだろうな。夢は？
M：宝くじに当たって、劇場と稽古場を建てる！
H：劇団想いですね。
M：アングラをではない､おしゃれして観られる芝居を作りたいんです。観た人には幸福な気持ちになってほしい。そして自分も魅力的な女優になりたいです。

イラスト／中野　豪

This is… いんふぉめーしょん!!

麻弥ちゃんのひとり芝居

今月の被インタビュー者、岡本麻弥ちゃんが4/25から5/1までひとり芝居を演じる。題して“岡本麻弥モノローグドラマ『ドーム』”。麻弥ちゃん自身も大いにのってるのでみんな観に行こう。お問い合わせは(03)336-5895劇団プロ・ローグ。

『宇宙皇子』ウォッチプレゼント

3月11日公開の角川映画『宇宙皇子』(同時上映『ファイブスター物語』)は、原作全10巻の売り上げ1000万部というヒロイック伝奇ロマン。これを記念して角川書店より『宇宙皇子』オリジナルウォッチを5名様にプレゼント！

Go!　さんの著書発売!

連載中の『大江戸裏ワールド』をはじめ、多数のイラストで、本誌読者にはおなじみ、そして関係筋にも熱狂的ファンの多い中野豪先生の著書『イラスト・マンガ版　交番のウラは闇』(第三書館刊・1000円）がこのたび出版された。ひとコマですべてを表現する彼の技法は、行間から語りかける短歌のようだ。そのじょう舌さは革命的とも言える余情拝眉の世界である。

警察のウラとは、やはり想像どおりであったのだと納得させるその取材と考察、説得力はどこから来るのであろうか。

と、この解説を読んだだけではおそらく読者にはわけがわからないしかけになっているためめ、ぜひ一度、本書を購入し、じっくり読むことをおすすめする。

先江進文庫 ㉒

香水

今月の「不思議エッセー」を読んでくれたかな。新しいマジックを発明することにまつわる話をしたのだけれど、その中で、紙磁石とか紙電池のようないままでになかった素材が世の中に現れると、それらを利用した新しいマジックが多数現れるものだ、というようなことを書いている。小説の世界でも同じような傾向があって、たとえば、トム・クランシーの「レッドオクトーバーを追え」がハイテク軍事スリラーの路線を明示したとたん、雨後の竹の子のようにその手の小説が登場してきた。

超能力者を主人公とした小説も、最近多く書かれるようになったけれど、現実には存在しないような、いわば異能力者を主人公とした小説で話題になったものが昨年は2作品あった。

一方は、ある日透明人間になってしまっ

ひろコの今月の一冊 カルタゴ

突然、歴史物に凝り出した私である。カルタゴという名前、誰でも一度は聞いたことがあると思うけど、ローマ帝国の歴史の中でのひとつのエポック、ポエニ戦争で敗北した国という稀薄な印象しかないのでは。ところが、この本を読んでみると、カルタゴとは決して弱体国家ではなかったことがわかる。カルタゴがローマに滅ぼされた原因はカルタゴのいちじくがうますぎたからだと言われている。

豊かな大貿易帝国だったカルタゴは、ローマの発展のためにはあまりにも巨大すぎたのである。もうちょっと没個性だったらよかったのかもしれない。

▶アラン・ロイド著
河出書房新社 1800円

BOOK REVIEW

アラビアンナイトを楽しむために
阿刀田高著

おそらくたいていの人は小さい頃、絵本で読んだことがあるだろう。でも『アラビアンナイト』は、おとなになってから読むともっとおもしろいのだ。阿刀田高流の味つけによる本書は、ペルシャの大王も、我々庶民と基本的には変わらないのだということに気づかせてくれる。胸躍るアラビアの世界への知的探求はいかが？

新潮文庫　360円

ロアルド・ダールの幽霊物語
ロアルド・ダール編

背筋の凍るようなミステリーを書かせたら天下一品のロアルド・ダールがテレビシリーズの『ゴーストタイム』のために700篇もの幽霊物語を選定した。残念ながら、企画は中止になったが、作品は、この形で残った。有名無名の作家たちによる、ゾクゾクするようなゴーストストーリーが14篇。あなたは今夜も眠れない。

ハヤカワ文庫　520円

カメラが欲しい
尾辻克彦著

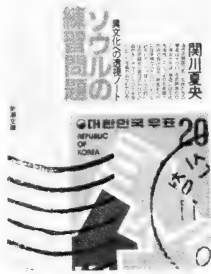
実はトマソニアンであるという噂がちまたでささやかれている著者は、カメラに対して偏執的な愛情を抱いていた。20年前のニコンに始まり、キャノン、ミノルタ、オリンパスと続くカメラ愛の遍歴は、涙なしでは読破できないだろう。もし、あなたが、「カメラなんて」と思っていても読後秘かにカメラオタクの道に走っているのでは。

新潮文庫　360円

ソウルの練習問題
関川夏央著

国際問題を考えるという体裁をとり、事実、解説もキメ細かでわかりやすい。さらに距離を置いたふうに見せかけ、一般論を装ってはいる。だがしかし、これはたったひとりの韓国人女性に対するラブストーリーなのではないだろうか。なんと大胆でかつ奥ゆかしい！　どんなガイドを読むよりもソウルに近づいたような気がするはず。

新潮文庫　400円

エキサイティング・ライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント！　欲しい人は住所、氏名、年齢、電話番号を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで。

太古の昔から香水は、人間を惑わす魔力をもっていた。

P.ジュースキント著
文藝春秋
1600円

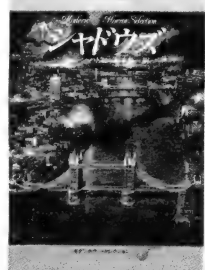
た男の悩みと喜びを描いた「透明人間の告白」であり、もう一方はここに紹介する、超人的な臭覚（臭いをかぎとる能力）を持った男の、異様な一生を描いた物語である。

母親に生み捨てられたグルヌイユは、寺院や施設孤児養育所をたらいまわしのように転々としながら育ってゆく。グルヌイユは、彼自身の体がいっさいにおいを発しないという異常さと、どんなにおいをもかぎわけてしまうという、超人的な臭覚を持ち合せていた。ある日、町を歩いていると、遠くからいままで体験したことのないような、えもいえぬ素晴らしい香りが漂ってくる。その香りにひかれてグルヌイユはパリの町を歩き回り、セーヌ川を越え、そしてとうとう１人の少女に出会う。かれは衝動に操られるままに少女を殺害し、少女から発散する香りを堪能する。

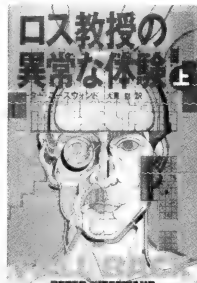
グルヌイユは破産寸前の香水製造店で働くことになり、彼の超人的な臭覚から織りなされる新しい香水は、パリどころかヨーロッパ中の評判になり、店は大繁盛する。

しかし閉ざされた世界で育ったグルヌイユは、人と触れ合う世界を嫌い、店をやめる。自分の臭覚をたよりに、人間のいない山奥へとどこまでも進んで行く。ある日、山の頂にたったとき、自分の背後からはかすかに自分の住んでいた町の臭いがするし、これ以上進むと、別の人が住む町があることがわかってしまうのだから、この臭覚たるやものすごい。

そんなスーパーフィクショナルな設定でも、面白い話は面白い。アメリカでは、大ヒットした小説でもある。全編、においだらけの小説につき、においの苦手な人は、マスクをかけて読むべし。

イラスト／中村 亮

シャドウズ
S.ハトスン著

“スプラッター”と呼ぶにはあまりにもハイブロウで、“ホラー小説”と言ってしまっては味気ない、ハトスンの作品はどちらの範ちゅうにも入れたくないような雰囲気がある。人間の深層心理の奥に潜む“シャドウズ”と呼ばれるおそろしい領域。これを解明するために立ちあがった男と女は強力で邪悪のパワーの存在を知るのだが……。

ハヤカワ文庫　620円

ロス教授の異常な体験〈上・下〉
P.ニーズウォンド著

『暗号コード〔SHIMITAR〕』に続いてニーズウォンドの作品が翻訳されたが、実は本書の方が前に書かれたものだ。プリンストン大学教授ロスは、大統領の命令を受け、ソ連に乗りこみ、核弾頭発射プログラムの誘導機能を不能にするための訓練を受けた。しかし、いよいよ作戦実行のその瞬間、彼のからだの内部で何かが起こった。

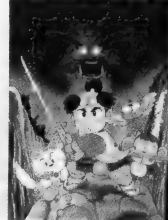
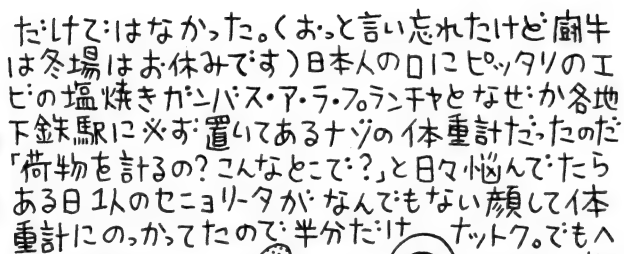
扶桑社　各520円

新・電話時代
すがやみつる著

今や漫画家としてよりも、テクニカルライターとして有名になった著者の、みずからの体験を通して、培った個人情報システムが今、公開された。電話回線を便利に使う方法、パソコン通信、ボイスメール、ファクシミリなど、じょうずに使えばこんなに便利で簡単なコミュニケーションの手段はないというお話がいっぱいだ。

データハウス　1200円

桃太郎伝説
さくまあきら原案／沙藤樹著

誰もが知ってるスーパーキャラクターを主人公にした『桃太郎伝説』。ファミコン版、ＰＣエンジン版に続いて文庫版がいよいよ発売。年に１度の運動会の日に、隣村のチアガールの麻衣ちゃんにひとめ惚れした桃太郎。しかし、彼女は鬼にさらわれる。桃太郎の冒険のはじまりだ。独得のスピード感が快い、新感覚小説だ。

角川文庫　420円

さて今月からは予告通り年末のヨーロッパ旅行のお話。簡単にこの旅行の道筋を述べるとNYからロンドン(なんとNYからだと往復4万くらいなの!)、ロンドンからパリ→スペイン(バルセロナとマドリード)→イタリア(ローマ、フィレンツェ、ベニス)→アテネ→再び北上してロンドンに帰ってNYへ　ってなコース。今月は一番時間をかけたスペインのお話。当然ガウディと闘牛を思い浮べたキミ、ゴメンなさい。我々がバルセロナで発見したのはCMで有名なサグラダ・ファミリアだけではなかった。(おっと言い忘れたけど闘牛は冬場はお休みです)日本人の口にピッタリのエビの塩焼きガンバス・ア・ラ・プランチャとなぜか各地下鉄駅に必ず置いてあるナゾの体重計だったのだ「荷物を計るの? こんなとこで?」と日々悩んでたらある日1人のセニョリータがなんでもない顔して体重計にのっかってたので半分だけ　ナットク。でもヘンなの……

PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ

ボクのカノジョは、アイドルなのだ! 中央のカノジョの家を訪ねたいのだが、途中にＦＦのカメラマンがいる。1～4のどのコースを通ればフォーカスされずに行けるだろうか。

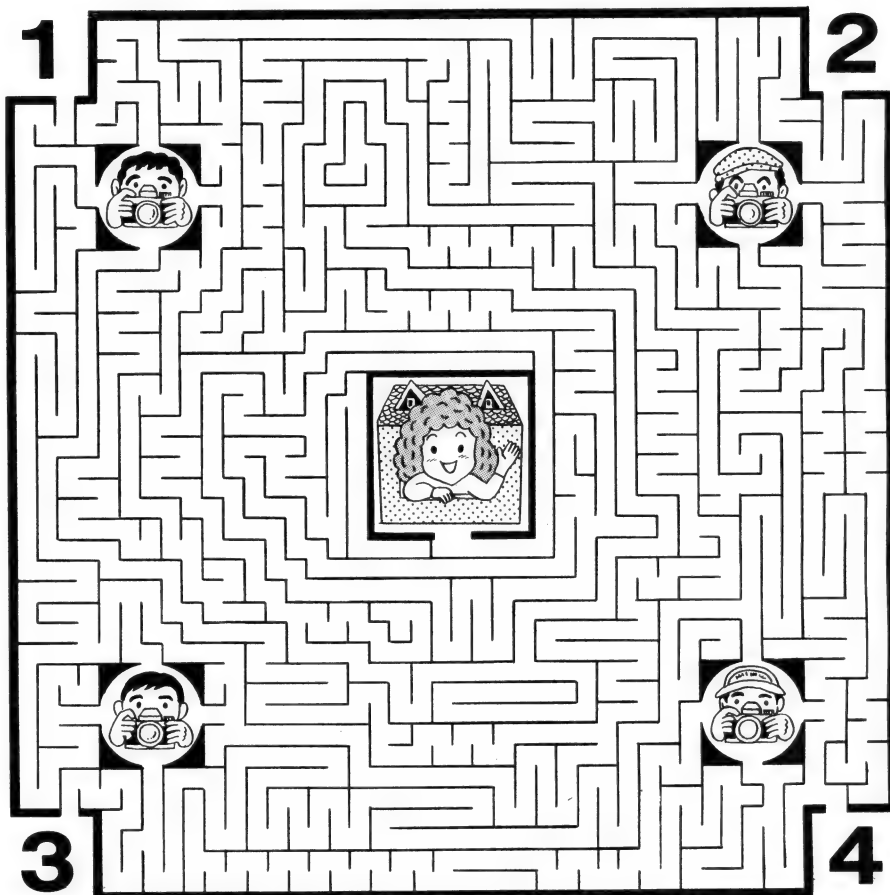
わかった人は官製ハガキに書いて〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで。

先月の解答は2-Ｅ。

1

2

3

4

パズル制作／草野　公平

私の日常

1月7日　天皇崩御のニュースと共に起床。
　昭和最後の日を見届けることができず、後ろ髪を引かれる思いで、成田を後にしてサンフランシスコへ向かう。おなじ日の午前8時、サンフランシスコ着。日頃の不規則な生活が幸いして、時差ボケもなく快調。本日は調整日のため、ケーブルカーで市内見物。
1月8日　11時、CESの会場であるラスベガス入り。プレスカードが異常におじゃれ。これをつけてると、会場内の女の子たちが、資料をこれでもかとくれる。なんだかVIPになったみたいで気分が良い。夜はプレイメイトのショーを観に行く。ここでなぜか、同行の甲田がプレイメイトに気にいられてしまい、彼を中心にショーはすすめられた。
11月9日　会場でロード・ブリティッシュに会う。パフォーマンス用の衣装の彼にインタビューしようとするがなかなか通じず、悪戦苦闘する。夜、CMの撮影中の村田英雄を見た。ハデなオープンカーにかみしもという、いつものスタイルで、しょう油の宣伝をしており、ラスベガス中の注目を浴びていた。おなじジャパニーズである私まで注目を浴びた。
　さらに、ホテルに戻るとハドソンの中本さんにバッタリ会った。ホテルのカジノで2千ドル負けたそうだ。金持ちは違うと思うと同時に、百ドル勝って喜んだ自分がさみしい。
1月10日　CESの最終取材を終えて、任天堂アメリカのあるシアトルへ行く。今日は移動日。
1月11日　今日は調整日。市内観光をする。
1月12日　任天堂アメリカは急成長の企業で社長の荒川氏は超多忙。しかし気さくな人で社内をあちこち案内してくれる。夜はベニハナのパフォーマンスステーキを堪能する。
1月13日　朝から帰国準備。一路、日本へ。

塚田正晃(つかだ・まさあき)編集者。CES取材のため、1週間、日本を留守にした。今年はジェットセッターになる。

タツヲのひとりごと

▲笑顔はこのとおり。やっぱり15歳だもんね

美少女というにはおとなっぽすぎる人でした

　藤谷美紀ちゃんは15歳。にもかかわらず、おとなの魅力にあふれている。髪をアップにして、ヘアメイクしているところなど、おとなのモデルという感じ。しかし、その近寄りがたい外見とは正反対、口を開けば、ものすごい明るく、気さくな子なのである。でも、15歳の今でこの美しさ。恐いほどである。

先月の

　2月号、86ページの『マイト&マジック』のミルゲードの地下マップを見てほほしい。
　そうだ、一見でわかるだろう。なにを隠そう、これは天地さかさまなのである。
　さらに、92ページの『ティル・ナ・ノーグ』の価格は19800円ではなく、9800円でした。
　これからは気をつけまーす。今回はこの2点でした。

先月のカクレサトウは227ページのとりごえくんのイラストの横にいました。京都府の足田孝二くん他4名にTシャツをプレゼント。

並いるオタクの中でも、自らすすんで、「ウチに取材に来てっ！」と名のりをあげたオタクはかつてない。その自信どおり、蟹江さんはオタクであった。

▲塗装に命を賭けたクラシックカカー。美しい

▲このようなプラモデルが何10台とある

▲美女とオタク。オタクでもこのような人とおつきあいできる

フツーは「オタクのお宅の取材さして」と頼むと、頼まれたほうは「オタクー？」とか言っちゃってイヤがるものである。だが、今月ご登場願った蟹江幹彦さん（ライター、O型、30歳、愛知県出身）ときたら、実に取材に協力的。それどころか自らを「オレってほんとー、オタクなんだ」とキッパリ言い切ってしまうキップのよさ。思わずヒューと口ぶえを吹いて、応援したくなるようなナイスガイなのである。

さて、それじゃ蟹江さんはいったいなんのオタクかというと、これがなんとプラモデル。「プラモデルは誰よりもうまいと自負してます」と言うだけあって、部屋の中にはみごとな作品がめじろ押しなのだ。

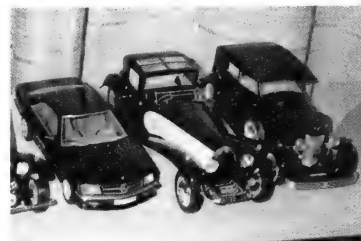
「僕とプラモデルとの出会いは、6歳のとき。1日10円のこづかいを1週間分ためて、50円の鉄人28号を作ったのが最初でした。今でもはっきり覚えてるけど、部品はたったの3つ、10分で完成しちゃいました」

小さい頃から天才的なプラモデル作りの才能を持っていたが、それがイッキに開花したのが12歳からの5年間、病気で入院してたときだそう。

「それまでは母の目を盗んでやっていたものが、入院することによって大っぴらにできるようになった。僕の人生のプラモデル作りにおいて、この時期は大きかったですね」（笑）

現在は雑誌関係の仕事が多忙で、なかなか思うように時間が作れないが、夜の9時から3時までは、ほとんどプラモデル作りに熱中しているとか。仕上げの色塗りの最中に電話がかかってくると、たとえそれが仕事の電話でも彼女からのでも、思わずムッとしてしまう。なんでそんなに熱中できるのだろう。「結局はフェティッシュ、というか完ペキ主義者なんですね。自分の力量を自負しているため、失敗すると自分が許せなくなりますもんね。たとえ部品が300ぐらいあっても、完成させるまでは血を吐いてでも頑張る、この気合いが僕を支えてるとしても過言ではないでしょう」

うーむ、力強い！　蟹江さんのプラモデルに賭ける情熱は、並々ならぬモノがあるのだ。スポーツ関係も酒もやらず、ひたすらプラモデルに没頭している蟹江さんのもうひとつの趣味は競馬。そしてパソコン、カメラ、読書、ちょっと前まではアイドルだった。

▲カニエさんは昔、プロカメラマンだったのだ

▲まるで今まで、戦っていたかのような戦車

「でもね、最近白いカエルの飼育とか、かぶと虫の越冬観察といった、生物関係にも手をひろげてるんです。かぶと虫は温泉に行ったとき採集しました」

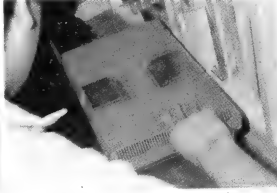
ぐげ、ぐげげげ！　そーゆーのは趣味というんでしょうか、果たしていったい。

とまあ、それは別として、写真を見てもらえば誰もがオドロく美しい女性は誰だ!?

実は、蟹江さんには霊能力があって、そのお告げで交際を始めたステディな彼女なのである。名前は、れい子さん。れい子さんは言う。

「蟹江さんはとってもやさしくていい人。でも、渋谷公園通りで競馬新聞をひろげたり、短波放送を聞くのだけはやめてほしいんです。これだけはお願いね」だってー。ごちそーさんでござーます！

▲宗教関係の本がやはり多い

▲自慢の戦闘機。やはりオタクだ

▲この中で白ガエルを育てている。ブキミだ

▲はずれ馬券の数々。今年はがんばるゾっ

お部屋に、魑魅魍魎(ちみもうりょう)の風を運ぶ『どろろ』のポスター

手塚治原作のAVG『どろろ』のポスターを３名様にプレゼント。このゲームのウリは手塚治が原作者だってこと、となれば、このポスターを毎日、眺めていさえすれば、ゲームは解けたも同然！　クエイザーソフト提供

理沙ちゃんのステッカーがポロリ

ＣＢＳソニーレコードより、本田理沙ちゃんの新曲『いちごがポロリ』の販促グッズのステッカーを７名様にプレゼント。

理沙ちゃんの容姿にこれほどぴったしのタイトルってないんじゃないかしら。

ごりっぱです。

ガンダムってかわいい

ファミリーソフトより、6800円もする『機動戦士ガンダム』(MSX２対応)のソフトを３名様にプレゼント。

写真ではわかりづらいはずだが、パッケージからして強そうな、かっこいいソフトだ。

キミも、ガンダムになったつもりでプレーしよう。

日本の歴史はゲームから

翔企画より、『ゲームで見る国防　北海道侵攻』と『ゲームで読む戦史　モスクワ電撃戦』を各１名にプレゼント。ゲームしながら歴史を学べ。

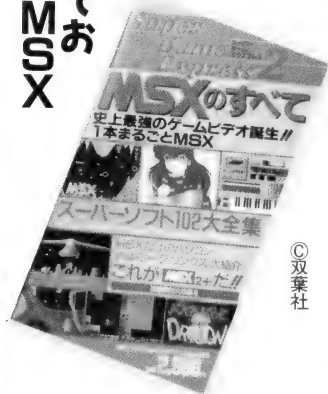
応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選します。しめきりは、'89年３月７日。

ビデオでおさらい、MSX

ニャンファンネットワークよりMSXのすべてがわかるビデオ、その名も『MSXのすべて』を１名限定プレゼント。

©双葉社

机上の整理整とんにはNCSのグッズ

キャラクターグッズのかわいさには定評のある、NCSより、机上ゴミ箱とボールペンのセットを３名にプレゼント。編集部内にもさっそく取りつけようか。

これからはカレンダーでスケジュール管理だ

ザインソフトより『子ねこ日記』カレンダーを１名限定プレゼント。もちろん、平成元年となった今も充分使えるぞ。

カレンダーがあるとないとでは、スケジュール管理のシステム化の点で大いに差が出るのである。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

新年超特大号
読者感謝プレゼント

スタート→

付録ファイルカバーコンプ特製

（秋田県）松田和則
（栃木県）荻原慎介
（埼玉県）高松秀登
（千葉県）金子貴義
（東京都）斉藤政樹
（三重県）大原政則
（大阪府）居内宣之
（大阪府）西村洋崇
（和歌山県）竹下浩史
（兵庫県）近藤太郎
その他190名

オリジナルテレカ5周年コンプ

Aロードス島戦記

（北海道）川畑敦
（山形県）森智之
（宮城県）制野隆義
（福島県）佐藤信司
（茨城県）久保田真治
（栃木県）佐藤健二
（栃木県）川村孝明
（群馬県）横倉直樹
（埼玉県）今井守
（東京都）岩根明広
（東京都）土井宏治
（東京都）川村義昭
（神奈川県）滝上文雄
（山梨県）渡辺普也
（石川県）清酒康成
（長野県）栗本直樹
（岐阜県）長谷川勝之
（静岡県）中西正彦
（愛知県）小栗大樹
（滋賀県）小川恭宏
（京都府）中馬雄光
（大阪府）川村雄一朗
（和歌山県）岩本幾久子
（兵庫県）林泰典
（兵庫県）島村竜一
（広島県）谷川高志
（愛媛県）矢吹幸子
（福岡県）藤井雷太
（長崎県）岩宗幸弘
（鹿児島県）青崎徳仁
その他20名

Bパンゲア

（青森県）愛田洋
（宮城県）佐藤康弘
（茨城県）牧大介
（栃木県）中島章夫
（群馬県）沢隆雄
（埼玉県）横田尚貴
（千葉県）古賀久敏
（東京都）村野章和
（東京都）千葉昌幸
（神奈川県）小林健一
（神奈川県）早川祥
（新潟県）中堀優
（富山県）佐野真紀
（静岡県）棚橋昌弘
（静岡県）片岡義典
（愛知県）八木美樹男
（京都府）甲斐昌樹
（滋賀県）白川達也
（大阪府）米本栄一
（兵庫県）吉井文博
（岡山県）中森康司
（広島県）三宅良典
（広島県）下問勝司
（山口県）大山大
（徳島県）川口真広
（福岡県）瓜生高士
（福岡県）伊藤章
（長崎県）寄本江
（大分県）神田弘司
（宮崎県）戸高崇将
その他20名

Cトップをねらえ・ロボクラッシュ

（北海道）小田島寛幸
（青森県）工藤貴司
（岩手県）村田清孝
（宮城県）佐藤裕次
（山形県）信晃
（茨城県）針谷正則
（栃木県）麦倉政昭
（群馬県）佐々木智仁
（千葉県）伊藤徳幸
（埼玉県）庄司博章
（東京都）平尾好江
（東京都）伊藤総宏
（神奈川県）吉井雅治
（石川県）中江克行
（長野県）朝倉裕次
（富山県）田中宏
（静岡県）佐藤志喜子
（岐阜県）浅野晃子
（愛知県）斎藤泰啓
（三重県）山田重幸
（京都府）山口就平
（大阪府）畑中昇
（兵庫県）勢志栄路
（岡山県）井上晃利
（広島県）小畑英治
（愛媛県）松丸和孝
（山口県）益田弘幸
（香川県）牛田亮二
（熊本県）植村京欣
（大分県）山田志行
（宮崎県）津曲幹伸
その他20名

ハイドライド3　1.T&Eソフト　10名

（東京都）山田浩志
（神奈川県）田中庄司
（三重県）岩野準二
（兵庫県）大谷竜雄
（岡山県）根木茂樹
その他5名

ザナドゥ　2.日本ファルコム　10名

（宮城県）横倉伸一
（東京都）田口朋広
（和歌山県）谷坂誠
（香川県）大西正二
（山口県）浴中憲秀
その他5名

抜忍伝説　3.ブレイングレイ　3名

（岐阜県）山賀春信
（奈良県）當嶋一平
（広島県）池野剛

歴史物シリーズ　4.光栄　5名

（北海道）高橋弘
（神奈川県）吉田宏樹
（愛知県）名倉直晴
（滋賀県）泉野久義
（広島県）阪本周

5.コナミ沙羅曼蛇　1名

（広島県）江守浩二

所マデリーン　6.ブラザー工業タケル事務　5名

（北海道）田中政明
（秋田県）浜田愛美
（埼玉県）江崎則彦
（岡山県）日比野功
（福岡県）武藤勇一

南野陽子　7.ウインキーソフト　1名

（大阪府）百地昌弘

マンハッタン・レクイエム　8.リバーヒルソフト　2名

（京都府）石川優季
（岡山県）宗高修

サイトロン　9.ポニーキャニオン　5名

（岩手県）緒方豪
（長野県）小林克則
（兵庫県）松崎忠夫
（福岡県）中垣祐二
（大分県）藤田浩

ギャラクシーフォース　10.ポニーキャニオン　5名

（北海道）大場聡
（東京都）雨宮良和
（東京都）山崎昇一
（愛知県）金子博美
（福岡県）中原寛勝

ブラックオニキス　11.B・P・S　2名

（愛知県）郡司伸一
（福岡県）橋本研一

ファイアーボール　12.ハミングバード　2名

（神奈川県）牛山嘉嗣
（大阪府）原田洋二

ティル・ナ・ノーグII　13.システムソフト　1名

（静岡県）柳満

ソーサリアン　14.日本ファルコム　10名

（静岡県）藤本敦
（大阪府）荒木友則
（和歌山県）正田真介
（兵庫県）佐野忠彦
（大分県）関本正人
その他5名

イースII　15.日本ファルコム　10名

（東京都）若松直樹
（神奈川県）秋元裕二
（新潟県）柳和則
（大阪府）裏垣暁広
（岡山県）常次宏樹
その他5名

ラスト・ハルマゲドン　16.ブレイングレイ　2名

（愛知県）春山誠
（福岡県）重松幸治

17.コナミサラマンダ　1名

（小平市）新保茂行

ドラゴン　18.工画堂スタジオ　10名

（千葉県）富田則雄
（神奈川県）鈴木幸一
（新潟県）遠間由明
（長野県）内山真一
（兵庫県）桑原宏和
その他5名

三ツ目がとおる　19.ナツメ　3名

（青森県）遠藤智明
（岡山県）藤本統久
（広島県）池永英次

オリジナル　20.アートディンク　5名

（青森県）川口賢二
（神奈川県）大貫賢三
（奈良県）中下善雄
（岡山県）水川直幸
（山口県）若林浩

天使達の午後II　21.ジャスト　5名

（神奈川県）片寄勉
（富山県）宮田宣忠
（岡山県）立花隆
（香川県）桐野栄広
（愛媛県）白石光明

オリジナル　22.日本テレネット　10名

（宮城県）佐々木博俊
（富山県）久保正
（兵庫県）谷井啓一
（徳島県）市川博之
（福岡県）福原史朗
その他5名

M&M　23.スタークラフト　2名

（東京都）中野哲也
（愛知県）山田大輔

オレカ　24.片っP　1名

（秋田県）山崎大輔

月刊化記念テレカ　25.隠しヒサキ　1名

（東京都）高橋敏

お年玉産地直送プレゼント

デービーソフト

雪駄
（京都府）大隅孝市

表札板
（京都府）秋田泰平

ステッカー
（大阪府）小野直樹

マスコットアザラシ
（香川県）山下宣尚
（島根県）神田貴行

ライター
（群馬県）深沢和吉

当選者 どぁ〜い大発表

ポニーキャニオン
特製BGMテープ
（福岡県）中山誠一郎

日本テレネット
（奈良県）高桑 大典
（静岡県）山本 孝治
（神奈川県）長岡美喜雄
大相撲てぬぐい
（大阪府）今井康二郎
（東京都）青木 淳也
（神奈川県）石井由紀夫
のれん

システム・サコム
（福岡県）岡原 宣光
（愛媛県）直野 公一
（大阪府）鈴木 達大
ピーナッツ

アートディンク
（山口県）小林 政美
（和歌山県）片川 憲一
（大阪府）福島 淳史
（愛知県）山下 大司
（静岡県）竹内 正樹
ファーストクィーンポスター
（新潟県）駒田 清弥
盆栽

呉ソフトウェア工房
（山口県）田代 文晶
（岡山県）佐々井 護
（兵庫県）冨井 唯弘
（神奈川県）小野寺雅巳
（茨城県）林 幸治
ゆずまんじゅう

エス・ピー・エス
（埼玉県）箕輪 貴志
（神奈川県）阿部 伸雄
ビックリカンヅメ

マイクロネット
（千葉県）伊藤 征洋
（兵庫県）山野井昭雄
ジグソーパズル
（神奈川県）矢沢 公男
（東京都）平井 謙一
お徳用せんべい

クエイザーソフト
（大阪府）新座 恒治
（新潟県）上村 禎弘
（東京都）旭 義晴
すすきみみずく

スタークラフト
（奈良県）松崎 雅則
東急ハンズ3点セット

コスモス・コンピュータ
（東京都）青柳 輝興
ドラゴンパス

ホビージャパン
（山口県）金子 智範
（島根県）原田 稔
（東京都）松山 明義
ラッコキーホルダー

ゲームアーツ
（群馬県）今泉 真一
麻布ようかん

NCS
（東京都）上田 啓介
RPG幻想事典

ブレイングレイ
（東京都）徳山 誠
オリジナルトレーナー

ウルフチーム
（岐阜県）河村 佳典
似顔絵コケシ
（大阪府）古田土匡介
コケシ・ジェイソン
（愛知県）二村 亘
ミニカメラ

工画堂スタジオ
（徳島県）茅窪 啓介
（千葉県）石崎 義博
（栃木県）藤平 敦史
ホチキス
桃の木

光栄
（高知県）大崎 正仁
（愛知県）尾崎 文博
（千葉県）片岡 寛勝
3点セット
（和歌山県）辻本 泰介
ポスター&バット

B・P・S
（福岡県）黒木 保広
（和歌山県）山本 哲也
（奈良県）岩本 吉郎
激辛せんべい

日本ファルコム
（静岡県）石内 稔
（石川県）林 豊明
熊手

エニックス
（三重県）松井 俊介
（静岡県）鈴木 一彰
（香川県）浅野 公昭
早大グッズ

ナツメ
（静岡県）奥田 恒之
ネコニャン棒

ビクター音楽産業
（京都府）小林 信敬
キムチ

GAM
（千葉県）入江 克俊
（秋田県）伊藤雄次郎
花見せんべい

ジャスト
（滋賀県）前田 拓哉
（新潟県）石川 勝男
（神奈川県）橋本 貴宣
（北海道）村中 貴志
（北海道）船越 学
照姫最中

アーテック
ディスクケース
（北海道）影山 孝徳
カセットケース
（宮城県）佐藤恵一郎
CD
（福岡県）渡辺 和博
モデルガン
（京都府）白井 英治
ビリヤード台
（東京都）佐藤 学
ペンセット
（岡山県）小田 茂喜
水野ボール
（愛知県）内藤 隆之
バルサン
（千葉県）小野 雅之
ハブラシ
（埼玉県）阿部 順二
ボールペン
（兵庫県）園田 直也
うちわ

ハミングバード
（大阪府）山根賢一郎
（京都府）石田 正夫
EXPO'90チケット

クリスタルソフト
（大阪府）森田 優治
F-1セット

マイクロキャビン
（福岡県）稲永 秀幸
（神奈川県）渡辺 仁
（東京都）藤井 元
（千葉県）鈴木 潤
（埼玉県）鈴木 孝行
ゆかり

T&Eソフト
（兵庫県）前田 勇樹
（愛知県）伊藤 公晴
（神奈川県）壺内 明
中国銘菓

ハートソフト
（静岡県）都築 雅裕
（群馬県）本宮 博巳
（広島県）斎木 幸範
宝塚てぬぐい
（岡山県）西井 真二
炭酸せんべい

コナミ
（京都府）熊井 保人
怪ビデオ
（埼玉県）大川原幸作
セル画

データウエスト
（岡山県）大内 英児
（愛知県）新美 功雄
（神奈川県）岸井 淑雄
栗おこし

ウインキーソフト
（愛知県）青木 奏
（東京都）松井 直行
（兵庫県）石黒 包恭
（京都府）尻江 卓也
（岡山県）松浦 正章
（大阪府）島田 繁治
（新潟県）小森 隆一
（大阪府）山田 道
（愛知県）古瀬 忠正
（愛知県）鷹羽 保雄
（愛媛県）越智 保晴
（愛媛県）清家 保秀
（山形県）福島 哲哉
（埼玉県）中村 貞司
（埼玉県）斎藤 正之
ハミングバードシール
（滋賀県）土堀裕一郎
サザンとビックリ（シール）
（大阪府）速見 貞弘
（大阪府）阪部 浩司
（広島県）峠本 聖治
（埼玉県）田山 浩之
（福島県）加沢 剛
（栃木県）渡辺 洋幸
（岩手県）原 光照
（東京都）藤本 幸一
（静岡県）高林 成典
（大分県）石井 洋大
ビックリマンシール
（山口県）石井 潔
ナンノシール
（岡山県）伏見 俊明
（神奈川県）斉藤 隆
コーヒーカップ

テクノソフト
（沖縄県）渡口 泰光
（大阪府）澤井 孝明
（三重県）碓井 和行
（愛知県）小嶋 孝幸
（宮城県）山田 賢嗣
色紙

ソフトスタジオWING
（愛知県）加藤 武彦
博多ラーメン

リバーヒルソフト
（岐阜県）河田 英樹
くつ下

システムソフト
（神奈川県）岡田 晋
（東京都）岡田 淳一
（福井県）片山 昌隆
瓦せんべい

ザインソフト
（群馬県）青山 夏樹
ファミコングッズ
（長野県）吉沢 克朗
エルギーザ
（三重県）樋口 勝介
Tシャツ
（香川県）相良 宏二
下敷
（熊本県）辻 鉄兵
ポスタースナッチャー
（東京都）小林 英司
ポスターWARNING
（福島県）安司 満
ポスターグラII
（兵庫県）冨阪 尚史
ハイパワーオリンピック
（奈良県）中西 寛至
南極大冒険
（北海道）村岡 稔史
リポビタンD

シンキングラビット
（徳島県）原 幸治

★おことわり★当選者のうち、ここで発表できなかった方については品物の発送をもって発表にかえさせていただきます。

シナリオコンテスト 2次予選審査中!

最終的に審査の対象となった作品が2893作。この中から、2145作が1次予選を通過しました。人数が多すぎて、名前の発表ができなくてゴメンナサイ!

木屋氏&五十嵐氏インタビュー!

今までの裏話とコンテストに関する期待を、現役シナリオライターのおふたりに聞いてみました。

——シナリオを作るときの方法は?

木屋:僕の場合は先にボスきめて、そしてどこに置こうかを決めて……。いや、一番最初に決めるのが「どんな感じのゲームにしようかな?」かな。「嘆きの神殿」ならアクションをメインに、というように。作っているときにメッセージを考えながら入れて、画面を見ながらつくるので「あ、ここでこのおばあさんならこんなセリフをしゃべるな……」とか。で、話は自然にどんどんすすんでいっちゃうから、あとはボスの所へたどりつけばいい、と(笑)。スタートとエンドが作ってあって、その中をフラフラしながら最終的にここ(エンド)につけばいいやって、そういう作り方をしました。

——五十嵐さんもそんな感じですか?

木屋:いや、五十嵐はあらすじが先にできちゃうんだよね。

五十嵐:そうです。

木屋:点、点、点と要所要所を作って、それを後で結んでいくってやり方するんだよね。

——一番お好きなシナリオは?

五十嵐:「アマゾンの剣」ですね。もっとも説明不足的なところも多かったので、不満もあるんですけど。

——それはどういうことでしょう?

五十嵐:人間関係がいまひとつカチッときまっていなかった。もう少し演出を勉強しておけばよかったかな、と。

——実際、映画等を作るのと同じようにしてやらないと……。

木屋:そうですね。それがいままでなかったから。

——そこに今回のコンテストで期待している部分もあるわけですね。ところで「魔の下僕ガッシュの陰謀」の数字合わせのトラップには、文句(?)がきてるみたいなんですが……。

木屋:そんなんですよ。「なぜ?」ってボクはいいたかったんですけど。

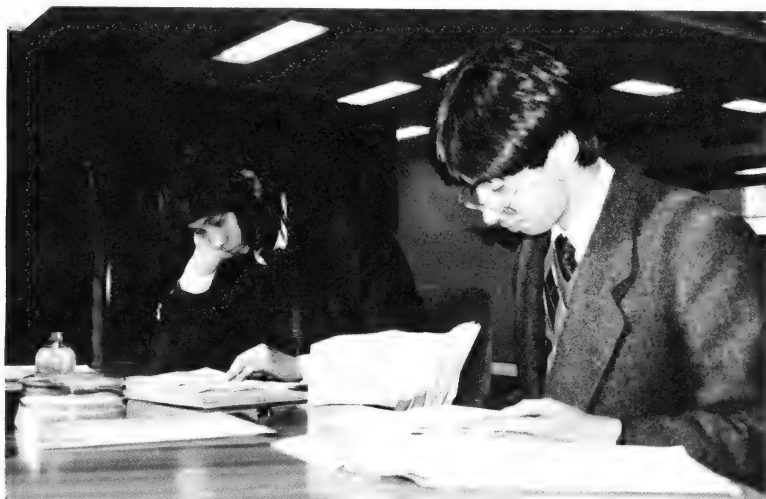
——何もヒントがなかったっていうのが理由みたいですね。

木屋:うーん。ちょっと考えてみて欲しいんだけど。あのシナリオに出てきたのは、牢屋のカギなわけです。そんな重要な番号をどこかその辺に書いておくようなマヌケな人がいると思います? あそこは、牢屋を開けないためのカギなんだから、性質的に絶対にヒントがあってはいけないんです。

——なるほど。

木屋:実際のところ、ユーザーさんがヒントといっているのは答えなんです。で、我々がヒントとして与えているも

のは、ヒントと思ってくれない。ただの伏線としか思ってくれないんです。今のユーザーさんが望んでいるのは、めちゃくちゃ複雑で、むずかしくて、しかもすぐ解けるゲームでしょう？
——かなり矛盾していますね。じゃあ、シナリオ作成の最後、調整段階っていうのは「いかにヒントを入れるか」みたいな感じになっちゃうんですか？
木屋：そんなのばっかりですね。「ピラミッド」は、最初にできあがったものの、10倍簡単になっちゃいましたから。デバッグの時に誰かにやらせてみて「分かんない？　よーく考えてみて？　ああ、分かんないか。しょうがないぁ（笑）」。
——では「誰でも解ける」っていうのが第一条件となったわけですか？
木屋：そう、全員が終れるように。
——ちょっと欲求不満があるんじゃないですか？　当初の予定通りのものを出したかったとか。

木屋：そうですね。
——例えば、本当の意味でのヒントしか与えられないという、超難解シナリオ集とか。
木屋：そうなんですよ。本当はそういうものをやりたいんですよね。
——では最後にシナリオコンテストに期待するもの、「こんなシナリオをみてみたい」といった希望がありましたら聞かせてください。
五十嵐：発想の転換というか……。
木屋：うん、そこまでいかなくてもいいかもしれないけど、ちょっとしたノリの違いっていうか……。いわゆるソーサリアンノリをしていないシナリオかな？
——ソーサリアンノリっていうのは、どんなノリのことですか？
木屋：結局、『ソーサリアン』って堅実にやっているんですよ。とてつもないことはやってないし、愛と涙の感動の物語もないでしょ？
——うーん。
木屋：そういう、心温まるお話で、中にちょっとクスッと笑えるものがあるものを個人的には見てみたいですね。

ちょっと残念な応募作もあったゾ！

残念なことに、用紙不足（特に「ライターのデータ」）で失格になった人がかなりいました。中には「ライターのデータ」がないだけではなく、封筒にすら名前が書かれていないという、名なしのゴンベさんも。これではいくら力作といえども、１次予選で落ちてしまいます。すべての用紙がそろっていて、はじめて審査の対象となるのですから、もう少ししっかりとチェックして欲しかったところです。また、1～2枚用紙が足りないという人も多かったのですが、10枚以上足りない人も結構いました。これらの人は、応募要項や、「シナリオ長者」ページの伝言板をよく読まずに応募してしまったのでしょう。ちょっと気をつければ防げただけに、残念なうっかりミスです。

さて、今後のことですが、シナリオのおもしろさはもちろん、それ以外にもゲームになるうるのか、つまり「ソーサリアン・システム」に実際に組み込むことができるのかについてを、日本ファルコムのスタッフの方に判断していただくことになります。いうまでもなく当コンテストの目標は、入選作を『追加シナリオ』として発表（発売）することにあるのですから、当然といえば当然ですね。ただし、いままでの「シナリオ長者」の連載をちゃんと読んで、実践してくれた方なら心配はいらないでしょう。きっと通過すると思いますよ！

正直なところ、審査の方がちょっと遅れ気味です。もちろん一生懸命審査をすすめてはいるですが、もし、万が一発表が遅れてしまったら……その時はゴメンナサイ！

イラスト／高田馬場男

HARD PACK PAGE

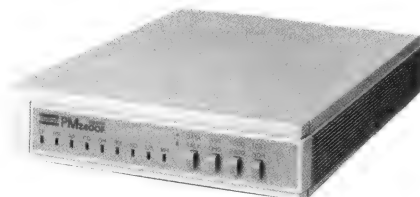
もうすぐ春、進級の季節がやってくる。「今年は何を買ってもらおうかな?」なんて、悩み始めている人もいるよね。で、今回はそんな進級グッズをドッと集めてみた。ZOOMUPは、いま話題のサイエンス・アドベンチャー・ゲーム『INSIDERS』を、“Mac”は『アートオブウォー　海戦版』を紹介しちゃったよ!!

NEW PRODUCT 1 モデムもいまじゃMNP搭載があたりまえ!

発売当初はン十万円もした電子レンジ。いまじゃオーブン機能付きで、29,800円というものまであるそうだ。初物好きの江戸っ子だから“新”の字にはちょっと敏感! もう少し待てば安くなるとはわかっていても、新製品が出たと聞けば、つい手が出てしまう。CDだってそう。確か10万円以上出して買ったと記憶しているが、翌年のクリスマスセールでは59,800円で売られていた。

最近、パソコン通信用のモデムもドンドン安くなった。通信速度1200 bpsのモデムが10万円以上もしたのがまるで遠い昔のようだ。安いものは2万円代からあるという。安くなるのはいいことだ。安くなったといって文句なんて言ってちゃバチがあたるさ。

だけど、値段が下がればいいってもんじゃない。どれもこれも同じような値段になったら、機能の違いを十分チェックしなくちゃ。

今どきのモデムなら通信速度は2400 bpsが当たり前。それだけじゃない。エラーフリーのMNPをサポートしているのも常識。重要なのはMNPの何ランクをサポートしているかだ。

▲富士通　モデム「PM2400F」59,800円

富士通のモデムの新機種「PM2400F」は通信速度2400bpsで、データ圧縮機能付きのMNPのランク5をサポートしている。メッセージだけではなく、プログラムを送信したり、データのかたまりをダウンロードしたりと、パソコン通信を多角利用しているわれわれには、かなりの通信料金の節約になることは確かだ。それで価格は59,800円ときている。「PM2400F」のパッケージには同社の系列のパソコン通信サービス「NIFTY－Serve」にオンライン加入するためのイントロパックも同封されていて、かなりお買い得。

富士通はこのモデムの発表と同時に、国内のパソコン通信用のVAN「FENICS」の2400 bpsのアクセスポイントを21カ所開設すると発表した。富士通さん、通信分野でなかなかがんばってくれますね。問い合せ／富士通
☎(03)216-3211

 イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2 ファミコンをステレオで楽しむ秘密兵器

キミのうちのテレビ何インチ？ 21インチだって！ 遅れてるなあ。今はもう最低でも25インチ、スピーカーが左右に耳のように飛び出しているのが当たり前。ちょっとした金持ちのうちや、ＡＶにうるさいうちなら33インチとかがドデーンとすわってるぜいっ。

なーんて言ってるけど、実はうちもついこの前までは19インチだったんだ。貯金に冬休みのバイトを合わせてついに買ったのさ、27インチのテレビ。

えー、狭い部屋にそんなでかいの置いてどうするんだって。もちろんファミコン用さ。やっぱりこれだけ画面が大きいと、ゲームをやっていても迫力が違うよ。敵機がグイーンとせまってくると思わずのけぞってしまうくらい。

これで映像はばっちり決まったので、次は音。ファミコンに付属しているコントローラーを使うのはやめて、「Joy Card mkII SANSUI Version」を用意する。これは、山水電気の子会社、福島サンスイとハドソンが共同開発・販売するゲーム用コントローラー。これをゲーム機本体と、ステレオ音声出力端子に接続する。これで左右のスピーカーから迫力満点の効果音が出てくる。

もちろん効果音だけじゃない。ファミコンミュージックもステレオサウンドになって聞こえるから、ファミコンソフトをＢＧＭとして楽しめる。

コントローラーについている✚キーを押すと、左右の音量調節ができる仕組みになっている。

この「Joy Card mkII SANSUI Version」は、コントローラーとしての機能も充実していて、通常のコントローラーにはない連射キーが付いている。これはＡ、Ｂボタンを押したときの弾の発射数を設定するためのもの。ボタンを押した数だけ発射する場合と、押したままにしたときに１秒間に7.5発出る場合、同じく１秒間に15発出る場合の３種類の設定ができるようになっている。

27インチのテレビでステレオサウンドのファミコンを楽しむ。なかなか充実したゲーマー生活さ。問い合せ／ハドソン ☎(011)241-5367

▲サウンド機能付きコントローラー 2,980円

NEW PRODUCT 3 ビジネスマンはもうカードが手放せない

この前も書いたけど、ちかごろ巷にはカードがあふれている。カード型印鑑、カード型シャープペンシルなどなど。システム手帳に、名刺、クレジットカードを差しこんで、カバーケースには電卓、英会話などの電子カードを数種類というのが、エリートビジネスマンの七つ道具と言われる時代になってしまった。ワーキング・ウーマンはこれに加えてコンパクトでバッグに納まりやすいカード型リップチャップとカード・シャドウを持てばパーペキ。

紙に名前と住所と電話番号を書いていただけの時代に比べ、確かに、カードはどんどん賢くなっている。特に、多機能電子カードと呼ばれるたぐいは、新しい情報を詰めこんで、次から次へと新製品が登場しているようだ。

この多機能電子カード、大きく２通りに分けられる。ひとつはカード単独で使えるもの。もうひとつは電子システム手帳に差しこんで使うもの。

カード単独で使えるものは、１枚でいくつもの機能を持っている分、容量が少なくなり、中に入っている情報ももの足りないことが多い。それに比べて、電子システム手帳に差しこんで使うものは、用途別に何枚も用意されているので、実用に耐えるくらいの情報量を蓄えている。

そこで、単独カード側は、シリーズ化を図って、対抗し始めている。機能別に数枚のカードに分けて、シリーズとして発売するわけだ。

オリエント時計から発売された多機能電子カード「ワールド・ビジネス」もそんな電子カードシリーズの新製品。４枚の電子カードが登場した。

「ワールド」と言うだけあって世界時計機能が特徴となっている。世界を股にかけて仕事をする場合に、拠点となりそうな主要都市の時刻を、ワンタッチで表示させる。このワンタッチというのが重要。電話中でも指１本で表示させられるので簡単だ。

電話番号や住所、名前を記録させるアドレス機能。簡単なメモ記録機能なども用意されている。

スケジュール機能は、会議の時間や、外出の予定を記録しておくが、アラームの指示をしておけば、その時間になるとお知らせしてくれるので、安心。

これ以外にも電卓機能やクロック機能などを盛りこんでいて、価格は１枚4,800円から6,800円。

サイズはもちろん名刺と同じ。重さ25グラムだから胸ポケットに入れても大丈夫。問い合せ／オリエント時計 ☎(03)255-1580

▲オリエント時計「ワールド・ビジネス」

NEW PRODUCT 4 コレがほしくなきゃ男の子じゃないっ！

男の子なら誰でも一度くらい宇宙飛行士やジャンボジェット機のキャプテンに憧れたことがあるだろう。今でも計器のならぶコックピットの中で、まっすぐに前を見つめる自分を想像すると胸がキュンとなってくる人も多いだろう。そんなキミにぴったりの時計が発売された。

「DIGI GRAPH」(写真右)7,500円と「TRI GRAPH」6,900円。ラグビー、サッカーなど９種類のスポーツの試合時間をあらかじめ記憶させてあり、得点カウント機能もそなえているので、スポーツ観戦にもってこい。どちらも10気圧までの防水仕様なのでスキンダイビングにも使える。

「DIGI GRAPH」と「TRI GRAPH」を身に付けていると、少年の頃の夢をいつまでも忘れずにいるスポーツマンとして、女の子の話題にのぼるのは確実だよ。問い合せ／カシオ計算機 ☎(03)347-4811

▲カシオ計算機「DIGI GRAPH」「TRI GRAPH」

NEW PRODUCT 5 えんぴつ削るのは秘密の扉をあけてから‥‥

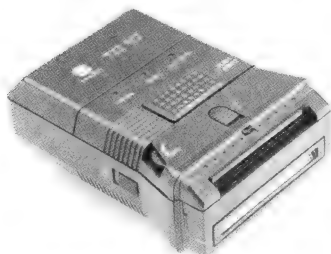
小学校に入学したときのこと、覚えているかな？　おばあちゃんがお祝いに送ってくれたランドセル。お父さんが買ってくれた新しい勉強机。そしてお母さんからのお祝いは電気鉛筆削り。

電気鉛筆削りというのは、年間210万台も販売されているそうだ。鉛筆を差しこんで削るという単純なものだから、各社競って「３段階のトンガリ度で削れます」とか､「ビックリマン電気鉛筆削り」なんて差を付けようとしているけど､なかなか見分けがつかない。

そこで松下電器はついに、卓上型電気鉛筆削りの前面に扉を付けるという暴挙に出た！　扉の内側にはポケットが付いていて、そこに定規や時間割表が収納できるそうだ。だけどこいつの一番の特長は、いちいち扉を開けなければ削れないってところ。わけがわかんないけど秘密めいてて男心をくすぐるぜっ。問い合せ／松下電器 ☎(03)436-2621

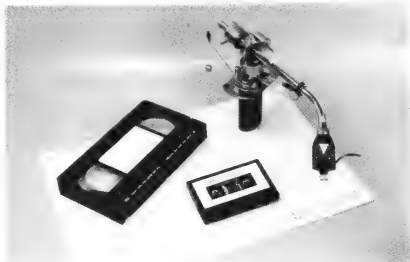
▲松下電器「ペンナー」4,300円

NEW PRODUCT 6 "赤"に敏感なハンディコピー

コピーを取る機会って、けっこうあるよね。そういうときにハンディコピーが欲しくなる。たとえば､雑誌の記事から、店の名前と地図の部分をコピーしたりするのにハンディコピーはとっても便利。買おうかなあ、どうしようかなあ、と迷っていたんだけど、ついに決意しちゃった。というのも、ミノルタカメラから、赤い色の読み取り感度をアップしたハンディコピー「TC-10」が発売されたから。近頃、雑誌はどれもオールカラーが常識になってきたでしょ。おいしんぼ情報のグルメマップだって、目的のお店のところは赤い字で書いてあったりする。そこがかんじんなのに、いままでのハンディコピーだと、赤色ってなかなかきれいにコピーできなくて。地図のコピーが薄かったりするといやんなっちゃうじゃん。でも、この「TC-10」なら、そういうのもくっきりコピーできる！　問い合せ／ミノルタカメラ ☎(03)435-5581

▲ミノルタカメラ「TC-10」34,800円

NEW PRODUCT 7 AV機器を振動から守る魔法の紙

ちょっとした振動が音質や画質の劣化につながる、ということをキミは知っていたかな？　少しでも良い音や映像を楽しみたいという人に注目のＡＶアクセサリーが登場した。

ＡＶチューニングペーパーは、振動による音や画像の劣化を防ぐためのもので、SDL（シンセティック・ダンピング・リキッド）という液体を含ませた特殊な紙で作られている。ＣＤプレイヤーのトレイや、カセットテープなどに貼りつけて使うと、音や映像がグッと安定するというしかけだ。両面テープ付き、Ｂ４の大きさで、価格は2,980円。また、いま使っているＡＶケーブルに巻き付けるだけで、よりハイクオリティなＡＶ環境を得られる「ＡＶチューニングベルト」(5,980円)も同時発売された。問い合せ／インフラノイズ ☎(06)336-5005

▲インフラノイズ「AVチューニングペーパー」

昨年のスピルバーグの映画『インナースペース』を見たかな？　科学の力で微粒子状になった主人公が人の体内に注射器で注入されて、いろんな冒険をする話だ。ひと昔前にも、似たようなシチュエーションの映画として、『ミクロの決死圏』というのもあった。知らない人は、兄貴か、お父さんに聞いてごらん。きっと懐しがって話してくれるよ。

こんな書き出しで始まった今月のＺＯＯＭ　ＵＰ。紹介するのはもちろん、アスキーから発売されている日本電気のPC-9800用ゲーム『INSIDERS』。情報ツウのキミには、十分予想がついてたよね。

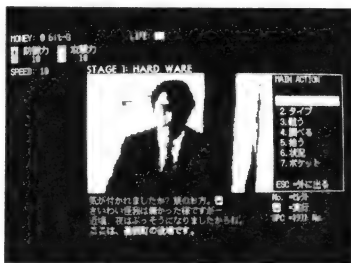
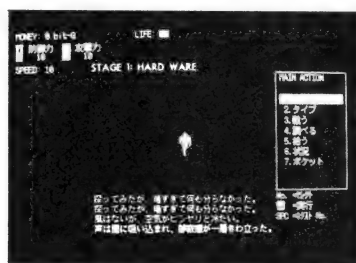
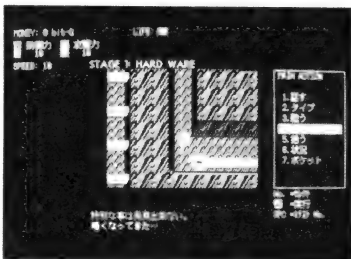
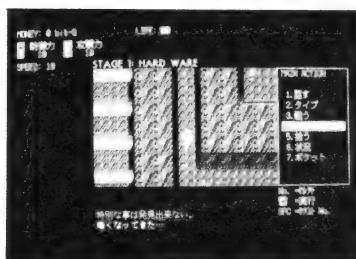
このゲームはユーザーが小さくなって、98の中に入りこみ、パソコン内部を探検していくアドベンチャー・ゲームの一種。『INSIDERS』というタイトルから、リクルートがらみの株式ゲームだなんてカン違いしてた人もいるんじゃない？

発売元のアスキーでは、『INSIDERS』のことを、ゲームをプレイすることで、パソコンの構造を学ぶことができるという点を重要視して、サイエンス・アドベンチャー・ゲームという呼び方をしている。

もちろん、学ぶばかりではおもしろくない。『インナースペース』が、人間が小さくなって体内に入りこみ、通過していきながら構造や仕組みを見ることができるという、同じような視点に立っていながら、小学生の科学誌の学習マンガと異なるのは、そのストーリー性の違いにある。スリルとサスペンス。これが視聴者を知らず知らずのうちに、引きずりこんでいくんだよね。『INSIDERS』も、もちろんその点にはヌカリはない。

魔王ハルトンというのが、あらゆる情報処理技術と世界規模のネットワークを手に入れるために、人類にワナをしかけた。キミはハルトンと契約し、数ミリの背丈に変身させられて時間感覚も大きく違う世界に飛びこまされる。飛びこんだところはパソコンのメインボードにある町役場。ここで住民登録を済ませたら、もうパソコン・ワールドの住民になってしまう。ハルトンのワナを解くべく、パソコンの内部をあっちこっち冒険してまわり、最後にハルトンを見事倒すころには、キミのパソコンについての知識はワンランク、いやツーランクくらいは軽くアップしているというわけ。

こうしてサワリだけ聞かされるとやりたくなってくるだろう。グラフィックもちょっとしたところが凝っている。冒険の途中で出会う人は、写真から画像データを起こしているらしく、表情にも雰囲気が出ていておもしろい。「フードショップ　ライフ」の女の子はなかなかかわいいので、ぜひ立ち寄ってもらいたい。

パソコンの中ってこんな感じ!?

▲まずはここでID登録をする

▲気分はRPGだけれど……

▲いきなり夜になっちゃうんだ

▲発売・アスキー／9,800円

池ちゃんの88講座

プリンタは欲しいけど、高くて買えない。そう思っている人って多いと思う。でも、こんなプリンタもあるんだよ、知ってたかな?

●もしかしたらゲームより楽しいかもしれない 88"ビジュアリスト"宣言!

88でワープロするゾ

88といえば、やはりゲームが主流。楽しいゲームソフトがたくさん出ているし、88を持っている人のほとんどが、ゲームをやるためにパソコンを買ったんだと思う。でも、パソコンって値段は高いし、両親を説得して買ってもらったって人がほとんどのはず。それをゲームだけで終わらせてしまうのはもったいない。

そこでコンプティーク編集部と池ちゃんが協力して、こんなことを考えた。

88のワープロソフトで遊ぶぞ!

ワープロといえば98というイメージが強いけれども、どっこい88にだって良いワープロソフトがたくさんある。第一、ワープロだけのために98を買うわけにもいかない。

そこで、88のワープロソフトを調査してみた。確かに98のものに比べると劣ることは否めない。でも、高望みしなければ、十分に使いこなすことが可能なのだ。しかも、PC-PR406HSのような優れもののプリンタがあればさらに威力が増す。

ワープロとひと口に言っても、編集機能やグラフィック機能に優れているものが最近は増えてきた。仕事に使うのではなく、個人で遊ぶのなら、これくらいの機能で十分じゃないかな。実際、あんまりたくさん機能があっても、存分に使いこなすことはなかなか難しい。

コンプティーク編集部では、これらのワープロソフトを駆使して、試しに「池ちゃん新聞」を創刊しようかという話も持ち上がっている。88でDTP=デスクトップ・パブリッシングは可能かどうか、実際に試してみるつもりだ。外(とくにアメリカ)では、DTPがかなり普及してきている。DTP用のソフトも数多く発売されている。日本の場合は……、まだ実用レベルまではいっていないというのが現状だ。問題はプリンタの機能かもしれないけどね。

「88でワープロする」

いままで数多くの人が考えてきたであろうこの企画、なぜコンプティークがここで蒸し返そうとするのか? それは次ページで紹介する日本電気の"イメージスキャナ付きプリンタ"PC-PR406HSがあったからだ。

▲PC-8801MA2(168,000円)。ワープロするんなら、このぐらいの機能は欲しいけど……▼こちらはPC-8801FE(129,000円)。テレビにつないでワープロ!?

"ビジュアリスト"の強い味方
PC-PR406HSは2in1のスグレモノ！

これまではプリンタというと、いろいろな機能は付いていても、結局は印刷機でしかなかった。

でも、このＰＲ-406ＨＳは、日本語カラー熱転写プリンタでありながら、なぜかイメージスキャナを内蔵している。つまり、このプリンタは２つの機能を１台に凝縮した２in１マシンなのだ。でもいくら２in１マシンといっても、そのどちらの機能も満足に使えないという事態に陥ることも考えられる。でも、この406ＨＳなら安心。プリンタとしてもイメージスキャナとしてもバッチリ使えるよ！

しかも、うれしいことに、パソコンを介さずに406ＨＳ単体で、ハガキサイズのイメージ複写が可能だ。これはつまり、406ＨＳをイメージスキャナとして使った場合には、406ＨＳ単体で印字することができるということ。これは今までのプリンタやイメージスキャナでは考えられなかったことだ。絵ハガキがいとも簡単に作れてしまうというわけだ。

値段は138,000円。安いと感じた人はビジュアリストの才能ありだよ。

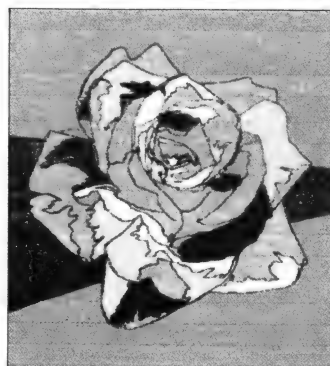
プリンタ部

プリンタ部の機能は、基本的にはPR-406Hと同じ。

黒、青、赤、緑、紫、水色、黄、白（無印字）の８色のカラーで印字可能。印字速度は100字／秒と高速。

日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢＣあいうAB
日本電気ＡＢ
強調斜体 ABC ABC
白抜き ABC ABC
影付き立体

プリンタというのはとにかく大きく感じるもの。本体とディスプレイ、キーボードはどんな場合にも必ず使うもの。だから、ちょっとぐらい大きくても、そんなに気にならない。ところがプリンタとなると話は別だ。そうそういつも使う訳ではないし、そのわりには大きい。イメージスキャナも同じだ。使わずにおいておくと、実に大きく感じる。

ここで2in1マシンのメリットが、再びクローズアップされる。簡単に言うと省スペース、ひねくれた見方をするならば「大きくても大きく感じない」ということになる。これって日本人にはうれしいことだよね。（話が少しそれたかな？）

イメージスキャナ部

イメージスキャナの機能について触れて行くことにしよう。まず、読み取り方式は24ドットのシリアル型密着読み取り方式を採用。新聞、雑誌などの細かい文字は読み取れない場合がある。階調は、２値（ディザ法によるハーフトーン機能を含む）で４／８／16階調。読み取りサイズは205×297㎜のＡ４サイズまで。（使用するソフトにより出力される画像の範囲は異なる）また、PC-IN502／503／511とソフトウェアの互換性を維持しているから、これまでのグラフィックツールを使うことができる。

画像を読みこんだときのバッファ（本体が記憶できる容量）サイズは最大で64キロバイト。このバッファがあるから、取りこんだ画像をプリンタ単体でプリントアウトすることができるってわけだ。

協力／日本電気(株)

Welcome to Macintosh

コンプティークをまじめに読んでる読者なら覚えてるはず。『アート・オブ・ウォー海戦版』のマック版の登場だ。基本的には98版と同じだけど、さすがマック、サウンドはバッチリ！

海の上が戦場だ！　帆船を操り、6人の提督を粉砕せよ!!

98よりちょっと遅れてマック版が登場した、『THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA』を紹介しよう。今回の『海戦版』では、兵隊同士の戦闘よりも艦船対艦船の戦闘の方が重要になっている。『海戦版』だから当たり前か……。

さっそくゲームを始めてみよう。オープニング画面が現われると同時に、「FIRE!」のかけ声。続いて大砲が4発発射されて、「DIRECT HIT, SIR!(直撃です、艦長！)」(と私には聞こえる）という声と、威勢のいいときの声があがる。こういう細かいところに惚れこんじゃうのがマックユーザーなんだな。

シナリオの選択と対戦相手の選択、難易度の設定をすると、もうゲームが始まっている。

画面は広域マップ画面になっていて、戦場のある程度の広さまでを一目で眺めることができるようになっている。この画面では、自分の手持ちの艦隊を戦術に添って配置する。艦隊の移動はマックではおなじみのマウスでドラッグする方法だ。艦隊はマウスが動いた通りに移動する。艦隊は１隻から３隻までの艦船で構成され、それぞれの艦隊には別々の指令を与えて移動させる。

▲98版と同じ絵柄だけど、なかなかリアルだ。発売：ブロダーバンド

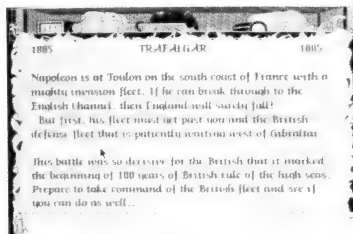
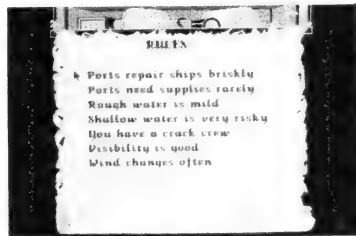
艦船の種類には、フリゲート、フラッグシップラインシップ、の３種類がある。フリゲートは小型の戦艦で、小回りがきき素早く動けるが、耐久力はなく、荒海(画面上の色の濃い部分)では沈没する危険がある。フラッグシップは大型の戦艦で、フリゲートとは対照的に小回りがきかず遅いが、耐久力は抜群で荒れた海でも十分航海できる。火力も大きく、当たりがよければフリゲートを一発で沈められる。ただ、浅瀬は苦手で、暗礁に乗りあげてしまうことがある。ラインシップは２つの艦船の中間の艦船で、火力、耐久力もほどほど、速度もほどほどといったところ。ただ、ラインシップも浅瀬は苦手だ。

▲「トラファルガー海戦」のストーリー

艦隊はこれら３種類の艦船の適当な組み合わせで作られる。もちろん組み直しも可能で、２つの艦隊を近くまで寄せて、メニューバーから JOIN や DETACHを選んで行う。

広域マップでは、停泊している艦隊は錨のマーク、移動中の艦隊は船の形をしたマークで表わされる。画面に現われているのは味方の艦隊か、あるい

▲ルール設定で難易度を変えられる

 イラスト／渡辺天留子　With Macintosh Plus & Comic Works

◀上段左から、ソール・フット、シドニア公爵、ブラックベアード。下段左から、マーチン・トロンプ、J・P・ジョーンズ、ホレシオ・ナポレオン。それぞれ攻め方が違う。敵将の性格、戦術を把握していないとちとツライ……

▲広域マップ画面。右岸に停泊中の味方艦船

▲敵に近づくとこの画面。まだ敵は見えない

は味方の艦隊の視界に入っている敵の艦隊だ。味方はすべて白、敵は黒で表わされている。

敵の艦隊と味方の艦隊の距離が接近した場合、「CAPTAIN！(かんちょぉぉ～ッ！) という呼び声とともに、メッセージウインドウにどこそこの方向で戦闘が始まったぞ！　という報告が入る。そのまま放っておくと、適当に戦闘が行われてどちらかの艦隊が全滅して終わる。プレイヤーが直接指揮をとることも可能で、その場合は画面右上のZOOMボタンを押す。

艦隊戦になると、戦闘が行われる水域の拡大画面になる。この画面では、艦船を1隻ずつそのつど選択して操舵したり砲撃を行う。

砲門は左右両方の甲板にあるが、砲に火をつける砲兵は左右どちらかの甲板にしかいない。そのため、船の向きが変わって反対側に敵の船がきた場合、砲兵を移動させなければならない。砲兵の移動と砲撃はキーボード、もしくは砲門（砲兵）自体をクリックして行う。(このとき、「FIRE！」というかけ声とともに、ドーンという音がする）砲兵は、砲撃が終わるたびに砲台を元にもどし、次の砲撃に備える。

操舵は画面右上にある舵をマウスで左右にドラッグして行う。この時に気をつけなければいけないことは風の向き。この『海戦版』に出てくる船はすべて帆船だ。つまり、風の力で前へ進む。そのため、風に逆らって進み続けることは不可能だ。風に逆らって進みたい場合は、ジグザグに進むしかない。

船を操るのはけっこう難しい。ある程度練習をつまないと、敵に翻弄されたあげくに撃沈ということもありえる。

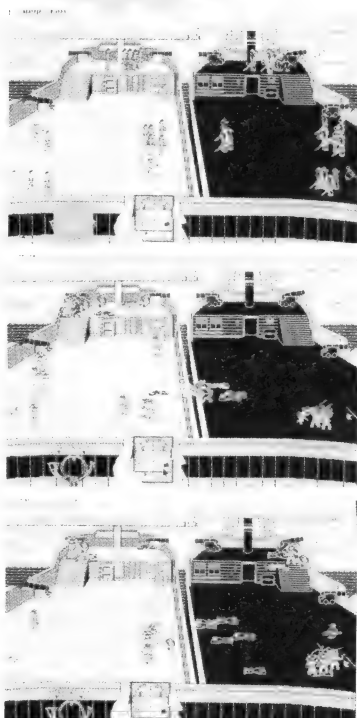
戦闘中の画面は、さらに拡大することもできる。ZOOMボタンを押すか、拡大したい場所をマウスでクリックすればOKだ。

白兵戦は敵の船と接近した場合に起こる。この場合、コンピュータに結果を計算させることもできるし、自分で指揮をとることもできる。コンピュータでやって勝つ見こみが少ない場合は自分でやってみると、勝てることもある。逆に、勝てるはずなのに負けた、なんてこともあるから、選択は慎重に行うようにしよう。もっとも、最初にも言ったように、このゲームでは白兵戦よりも砲撃戦の方が重要だ。なんでもかんでも白兵戦でカタをつけようなんていうのはアマイ。すぐに白旗を降ることになるぞ。

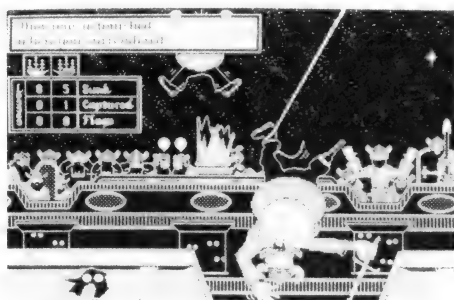
だいたいゲームはこんな感じで進んで行く。後はキミの腕次第だ。

勝利条件は4つある。敵のフラッグシップをすべて沈没、または乗っ取る。敵の船をすべて沈没または乗っ取る。敵のクラウン(王冠)をすべて奪う。敵を降伏させる。簡単なシナリオだと、クラウンを全部奪ったり、敵の艦船を全滅させることもできるが、敵が降伏してくることが多い。ま、それでも十分なくらいだが。

試しにひとつやってみて欲しい。フリゲートを自在に操って、フラッグシップを撃沈できるようになったら、もう一人前だ。けっこう熱中するんだ、これが！

Fight!

▲さあ、接舷して乗り移れ！　白が味方の兵隊だ。フォーメーションや人員配置を誤まるとズタズタにされてしまう。心してかかるように。勝つと、写真下のように〝バンザイ〟をして喜ぶ。なかなかカワイイ

▲善戦するも及ばず、あえなく敗退……！

協力／アップルコンピュータジャパン　構成／オーガスト

4月号は3月8日(水)発売

来月はシステムソフトの超新作をはじめ、面白SLG(シミュレーションゲーム)の数々をドーンとナニする大特集！　付録はRPG(ロールプレイングゲーム)＆AVG(アドベンチャーゲーム)ヒント集なのである、乞う御期待!!

EDITORS' VOICE

20数年後のコンプティーク

長野の高峯高原のスキー場は標高2000mに位置し、とびきり寒いけど、初級者から上級者までが楽しめる、よく整備されたとてもよいスキー場だった。ただし国民宿舎じゃなくホテルに泊りたかったよ一㊧

元旦はやっぱし初詣！　というわけでお寺を参って、さい銭は奮発するわ、破魔矢は買うわ、瓦は寄贈するわで、めでたしめでたしと思いきや、帰りに買ったおみくじは、なんと凶と出たのだ!!　(隆)

先日、家の近所を散策したおり、私は見た、その恐るべきアパートを！　ピンク色の外観、ロココ調のドア、しかしてアパートの名を「キュートな五丁目」というのである!!　ブァッカモノオオ!!(敏)

コンプの典奴ことライターの木村典子さんを紹介しむぁ～す！　彼女はまたの名を必殺４文字固めのイボンヌといいます。一番の活躍の場は"福袋"。典奴の詳細データは2/10売㊏の編集後記㊯の項参照(な)

アパートの契約を更新しなければならないというのに、消費税が決まるは、元号が変わるは、どさくさに紛れて家賃が上がったらどーしてくれるんだ！　更新料なんか払えるほど金は持ってないぞ。(敬)

引越して広くなったので、念願の大型モニターTV、サラウンドプロセッサー、スピーカー６本を入れた。でも、そんなことやってると、有効空前(うごけるひろさ)１畳、なんてことになるんだろうなあ……。　(光)

大枚をはたいてホットカーペットを導入した。快適である。これといって暖房器具の無かった我が家はイッキに春。ほっかほかのカーペットに寝ころびながらウトウトするのはまさに極楽だ。　(田)

部屋にくる友人に、必ずスパゲッティをつくってあげていた昨年末。みんな"うまい!!"と言って食べていたが、最近部屋に遊びにくる友人が少なくなった。どうしてかな？　僕にはわからない。(隆)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹
Contributing editors……片岡英典　ヨコハマママ　穂原俊二　野尻育子　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎拓　黒田幸弘　オーガスト　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　管原　隆　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧　真　厨子貴之　高野希義　佐藤武慶　田中千尋　小峯徳司　小我恋次郎　遊演体　ゼネラル・プロダクツ
Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　グァバ・モリオカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良

コンプティーク
3月号
1989年３月１日
定価520円

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102　東京都千代田区富士見２―13―３
電話　編集部：03―221―9851
販売部：03―817―8523
広告部：03―817―8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977―３
Printed in Japan

Dragon Gym
とりあえず平凡
とは縁ナシです。
麻田華子
E
Pep Club

ラクな人なんですよ。
悩みも全然ないし。

るんるんボンボン弾けてる華子ちゃん。当日は、お母さんに編んでもらったフワフワセーターを着て登場。夕方からの撮影だったので、華子ちゃんは「こんばんわ」と元気にあいさつ。24時間「おはようございます」で通すギョーカイ内にいても、華子ちゃんはスレることなく、素直にすくすく成長しているようです。

——いま中学2年生？
「そうです」
——学校、行ってる？
「いやー、ほとんど(笑)」
——じゃあテストのときとか大変でしょ？
「私、短期集中型なんです。だから前の晩にガーッとやった方が能率がいい」
——暗記力がいーんだ？
「そうですね。でも歌詞がなかなか覚えられない。よく忘れちゃって、適当に作って歌ってます、その場で(笑)」
——お仕事忙しいと、自分の時間ってないでしょ？
「いえ、なんだかんだで作れちゃうんですよ。夜ふかししたりして」
——そーゆー時間は何してるの？
「詩を書いたり……。いまはセーター編んでます」
——誰の!?
「自分のですよー。他人にあげるなんてもったいない(笑)」
——荻さん（ご存知名物マネージャー）に編んであげればいいのに。
「ゲロゲローッ！」(一同爆笑)
——詩は第三者的に書いてる？それとも自分が主人公？
「そのときの気分を書きとめとくようにしてるから、自分のコトが多いですね」
——悩みごととか？
「私、自分の悩みごとってないんですよー」
——うそ、なんかあるでしょ？
「いえ、本当に」
——ストレスたまったりしない？
「ぜーんぜん。だいたいストレスってどんなモノなのかよくわかんないんですよ」
——うーん、それは幸せ者……。
「ねー、私って本当にラクな人なんです。(笑)」
——友達に“華ちゃんは悩みがなくていいね”って言われない？
「言われる。私、みんなのグチ聞き係だから」
——相談されるんだ？
「相談っていうか、みんなグチってくんです。私は別に何かアドバイスするわけでもなくて、その人の目を見て“フンフン”って話を聞いてるだけ。そうすると、その人が『だからやっぱりそうなんだよね。うん、やっぱりそうしようっ！』って勝手に解決して帰ってっちゃう(笑)」
——ソンな役回りって思わない？
「いえいえ。自分の悩みがないから、せめて他人の悩みごとでも聞いとかないと、ちゃんと大人になれませんからね」
——若いのに人間できてるっ！
「でしょ？(笑)私、歌手にならなかったらボランティアやりたかったくらいですから」
——お年寄りなんかの？
「お年寄りはダメ。見てるだけで泣けてきちゃって仕事にならない」
——どーして？
「老人ホームで、食堂で仲間とご飯食べてたりすると、もうかわいそうでかわいそうで」
——なんで？　仲間がいれば楽しくっていいじゃん？
「えーっ、絶対にそんなのダメ！ご飯は家族と食べるからおいしいんですよ。仲間が何人いても、家族がいなきゃ楽しくない」
——華子ちゃんもそう？
「ハイ。仕事で食べるフルコースより、家で食べるお茶漬のほうが絶対おいしいっ！」

PROFILE

★あさだはなこ／本名・真鍋華子。昭和49年6月15日生まれ。東京都府中市出身。　身長・158cm、体重・40kg。B78、W54、H83。AB型。双子座。
★2月21日には4枚めのシングル「さよならDANCE」が発売されます。シングルビデオも出るので、大ラッキーだ。★デビューのきっかけは、'87東鳩オールレーズン・プリンセスコンテストでのグランプリ受賞。「OLはできない。自分にしかできないコトしたい」が応募動機だそうです。

技ありいっぽん！　唯がため!!

浅香唯

唯ちゃんの主演映画決定です。もう皆さん知っとるでしょうが『ＹＡＷＡＲＡ！』なんですね､「スピリッツ」の。

しかし､まーなんですねー､アイドルくんの映画っつうとどーして漫画を持ってきちゃうんでしょうかね｡『はいからさん―』も『菩提樹』も『ビーバップ』も『孔雀王』も全部漫画だもんね｡もっとさー､こう『プリティ イン ピンク』みたいのをさ､やってほしいんだよね､日本のアイドルくんにも。

とかなんとか言ってもスクリーンに大映しの唯ちゃんにお会いできるのは理屈抜きでうれしいもんです。ラブリーなＪＵＤＯガールを唯ちゃんがいかに演じるか、実に楽しみなところ。共演はギリシヤ彫刻のような整った顔立ちがステキなアベちゃんこと阿部寛。なお、新曲「ＴＲＵＥ　ＬＯＶＥ」はこの映画の挿入歌となっております。

▲ラストではバルセロナに行くそうである

▲山下泰裕、山口香選手も特別出演 こりゃ一本格的だわさ

ライブのお手本にしたいライブ

中村由真

由真ちゃんはライブ活動に力を入れてて、大変エライと思う。どんどんステージ慣れしてくし。

12月14日、中野サンプラザにてのライブも100点満点の出来。クリスマスも近いってコトで、華やいだ雰囲気がうれしいファンの皆さまでした。

由真ちゃんのライブでいつも思うのは、衣裳が実にアイドルくんらしくてヨイということ。シックにまとめるのもいいけど、由真ちゃんみたいに派手にしてくれると、うしろの方の席にいる人も「あー由真ちゃんってばかわいい♡」って気持ちになれて幸せだしね。この日も赤、白、紫などなど、全６着の衣裳を披露してくれました。

曲の方はオリジナルはもちろん由真ちゃんが大好きな浜田省吾ナンバーや、鈴木聖美ねーちゃんの「ロンリーチャップリン」まで飛び出し、内容もノリも重厚でした。

▲こういう衣裳着てくんなきゃ、やっぱり

▲シモンズっつうドラムをたたく姿はまるでシーラ・E……ちょっと古いか。とにかくカッコいいんだな

姿勢を正して拝聴。そして……涙

工藤静香

考えてみると、おニャン子関係者で紅白に出たのって、静香ちゃんが初めてなのね。たいしたもんだよ、あの細い体で……。それにさーっ、かわいーんだもんっ！　それなのに歌もうまいし。毎回同じこと言っててゴメンよ。でも言いたくなっちゃうんだよ、わかるでしょ？　この気持ち。

で、12月28日に出た「恋一夜」だけど、こりゃ泣けるね。どーして毎度毎度全く違う曲調持ってこられるのに、こうもハマっちゃうんでしょうかねー｡「ＭＵＧＯ・ん……色っぽい」のときは、レコードなんかで聴いてても、ついひとさし指をふってしまったものですが、今回のは、どこかからこの曲が聴こえてくると、思わず正座して聴き入っちゃいますからね。このテの曲に女のコはグラリとくるから、メモしておくようにね。

▲『君が嘘をついた』では三上博史が憎かった。でも、大江千里っていい人そうでひと安心したものです

きっぱり&さっぱり　爽快ペア

Wink

▲早智子ちゃん、翔子ちゃん、浅草のお菓子をごちそうさま……と誌面の私物化

キャンディキュートボイスが最高のおふたり。素顔もさぞや夢みるマシュマロガール(なんだソレ)なのかと思いきや、その竹を割ったような性格はまるで江戸っ子。

カラオケで歌うのは、目をつぶって歌える演歌。チャラチャラしてるような男は大っ嫌い。翔子ちゃんなんて、東北の素朴な男性と山の中に小屋を建てて、息子に飛びゲリされながら、一家で星を見ながら暮らしたいっつうから、近頃の若いモンには珍しいハートのあったかい女のコじゃないの。くーっ、泣けちゃうね。

洗練されたWinkナンバーの陰に、ふたりのこんな温かいハートがあろうとはね……。歌を単なる歌だけじゃ終わらせず、何かを伝える手段としてとらえてるような人たちですからね。アイドルグループと考えちゃうには、余りあるパワー持ってるから注意しましょう。ヤケドしますよ。

思い出にひたる春の1日

芳本美代子

月日のたつのは早いもので、みっちょんがなんとデビュー5周年を迎えました。でも、目を閉じると私の脳裏では、あの日のままのみっちょんが♬カサに隠れながら～♬と歌ってます。

1月21日発売の新曲「真冬のウサギ」は聴いたかい？　チャゲ作曲で、5年目を迎えたみっちょんの意欲がビシバシ感じられます。

で、3月にはデビュー曲からこの新曲＋未発表曲2曲のCDも発売されます。みっちょんの歩みを確認してください。

◀初期の頃なんて別人みたい。それが初々しくていーんだ♡

共演者にしてくださいっ

坂上香織

12月28日に出た香織ちゃんのファーストアルバム「季節のプロローグ」聴いた？　甘ずっぱいぜー！

全曲の作詩を松本隆先生が手がけてるってコトもあって、それぞれにストーリー性があって、いちいち感情移入ができてヨイ。

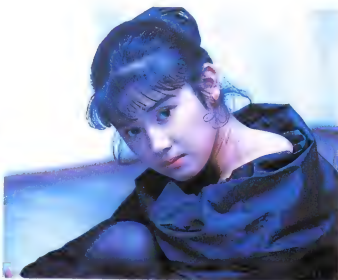
主人公の女のコは、香織ちゃんよりちょい年上かなって気もするけど、背のびしてるカンジの香織ちゃんが余計にいとおしい。これは名盤リストに入れとこうっと。

▲大河ドラマでも会えます。カツラがよく似合うんだなー、美少女ってのは

マドンナの微笑み　御利益アリ！

石田ひかり

ひかりちゃんって、サイトーさんに近いフトコロの深さが感じられる。歌なんか聴いてると、ひかりちゃんのオーラに包まれてるような気持ちになっちゃうんだよね。相手を安心させる力を持った女のコって、妻にすると幸せな家庭が築けるよ。

でも世の中は不条理で、全ての人がひかりちゃんを妻にできるわけじゃないしね(そりゃ当然さ)。そんなときは新曲「恋なのにね」(仮題)を聴いて、自分だけの世界を創り上げてください。

おっと、12月に出たCDブックも要チェックだ。曲もヨイけど、写真集が涙モノ。心が洗われるような笑顔満載です。

◀カオから優しさがにじみ出てる

能あるタカのツメが出たっ！

レモンエンジェル

おちゃっぴーさがウリのレモンエンジェル。歌ってる姿を見てると、うぷぷ♡という笑いがこぼれ、その優秀な歌唱力にシロートさんは気づかないままってコトが多い。これはヒジョーに嘆かわしいコトである。

が、しかし！　新曲「ハンサムガール」を聴いた日にゃあ、どんな初級者にもレモンエンジェルの歌唱力に腰を抜かすだろう。これはハッキリ言って大マジだ。心して聴かないと世の中が信じられなくなるぞ。マイケル・フォーチュナティーとかカイリー・ミノーグをホーフツさせるハイエナジーサウンドで、今夜は朝まで離さないっ！(？)

◀B面はトモちゃんのソロです。ラブリー♡

春風にのって　あなたの街へ……

北岡夢子

この寒い季節だと、アイドルくんのイベントってガクーンと数が減る。アイドルフリークには身も心も淋しい季節であります。

そんなあなたの氷の世界に春風を吹きこんでくれる夢子ちゃんに感謝しよう。イベントスケジュールだ、カレンダーに赤丸つけとくように。2/4札幌、18福岡、19広島、25東京・神田、26大阪、3/4仙台、5名古屋、このイベント新曲「夢をあげよう」を買うと握手券がついてるから、ぬかりのないようにね。

夢をもらえるのはうれしいけどついでに夢子ちゃんももらえると、もっとうれしいのに……。

◀B面「星に願いを」がこれまたうっとり♡

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち

女のコ代表のりピー女心を歌うの巻

「ホンキをだして」ってタイトルを見て、また応援ソングか、と思ってしまったキミ。まだまだのりピーを軽んじてるようだね。上級者への壁は厚いぜ。

これは片想いしてる自分に「もっとがんばるのよ」って励ましてる歌。ひいては、片想い中の全国の女のコに向けられてる歌。これまでは、男のコに向けられた歌が多かったのリピーだけど、この曲はかなり女のコにウケそう。♬鏡の中で悩んでるの　どれがイチバンの笑顔に見えるか？♬なんてフレーズ、揺れる乙女心をドンピシャと表現してる。勉強しなさい！

▲こんな瞳でのぞきこまれたら、一生を棒にふってもいい

河崎実のアイドル大図解

本田理沙の巻

イキナリ始まったこの企画。その名の通り豪快な石原豪人先生と私・河崎実のアイドルの新イメージ開拓コーナーだ。

魅力あるフツーっぽさが素敵な理沙嬢!!

RISA HONDA

▲映画のロケセットでの笑顔。エキストラのヤング達も「カワイイ!!」

偶然にも年号が変わったのに合わせた訳では全くないが、新装開店企画にふさわしい気持ちいい女の子が本田理沙ちゃんである。

PROFILE

本名・本田こずえ。昭和46年5月27日生まれ。大分県出身で血液型はB。身長154cm、体重42kg、B83W60H84、足サイズ22.5cm。シングルは「Ｌｅｓｓｏｎ２」、「いちごがポロリ」とヒット!!

いやまったく、芸能界には惜しい「普通の女の子」っぽくてヨイ。どーゆう事かとゆーと、芸事をやめてもスンナリ若奥さんがハマるイメージなの。会話のうけ答えがホントフツーなの。当り前じゃないよ。芸能人の若いコって、フツーっぽく見えても、世間的に見て大変異常なコが多い。そうじゃなきゃアイドルにしても大成はしないんだけどね。フツーっぽさで売ってるアイドルも実は「異常なフツーさ」をセールスポイントにしてる。理沙ちゃんは違うな。ホントのフツーの女の子が、けなげに頑張ってる！って風なの。いい意味で痛々しいの。それはかつてアイドル時代の麻丘めぐみに似た感覚なのである。知らん？いーじゃねえか。石原豪人先生なぞ「田中絹代に似てるねェ」と思いっきり読者を10万光年の彼方へと置いてきぼりの発言をなされた。

「思わず守ってやりたくなる」か細(ぼそ)さは「アンバランス」とともにアイドル大成必須条件の双璧なのである。

理沙ちゃんには「ダンク」や「ボム」の巻頭水着のドーンとくるインパクトとか細さが同居している訳で。そんな彼女は僕に恐怖体験を話してくれる。「ＣＢＳソニーのレッスン室で、練習終えてエレベーターに皆で乗ってふり返った時に見たんです。スタジオの窓のところに男の人の顔が写って、こっちを見てるんです」——スゲ〜〜、そりゃー恐い。皆でじゃあ、ヒメイをあげて……？「いいえ、私一人が気がついて、いっしょの人達には恐くて言えなくてガマンしてたんです。後でふるえが一気にきちゃって」と、話す理沙ちゃんの表情は今にも泣き出しそう。

オバケを見て誰にも言えずプルプル震えてる理沙ちゃんの姿はいたいけそのもの。どこのクラスにもいた、ごくフツーだけどカワイク人気あるコ。空気みたいだけど酸素が多そうな感じ。初恋のイメージそのままに誰ともつき合わないで進学しちゃう。それが理沙ちゃんてコだな、っと勝手に思ふ。

この魅力あるフツーのコをハリウッドスターポートレートのテクを使って巨匠・豪人先生が著したのが右!!

DISK

▲理沙ちゃんの好評シングル「いちごがポロリ」だっ。踊っていたハズミに胸が…。とゆードキドキものの歌詞なのに、どこかさわやかなのは、こりゃ理沙ちゃんの魅力だね!

※理沙ちゃんについて問い合せは、千代田区六番町３－１　玉柳ビル４Ｆ　本田理沙ファンクラブまで!!

ウサギ
幼稚園の頃、「ウサギだ」って言われたのが何故か嬉しかった。
インド
インドに行きたい！神秘なムードが好き。
空手
小４の頃、空手に夢中で一級の腕前なの。
タオル
タオルの感触が好き！いつもくるまっていたい！
画・石原豪人

裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム SPECIAL

年末年始は新作が出た、出た。おかげで退屈しないで済んだけど、チェックもそれなりにタイヘン！　原作つき&シリーズものの傾向が強いですな。

◀やさしかった母の死で、ジョニーはどう変わるのか!?

■宇宙の戦士②

気分はもう、『フルメタル・ジャケット』の『宇宙の戦士』。さて、第2巻の展開はいかに!?

ホントはすでに3巻まで見ちゃったのだが、今回はとりあえず2巻のチェックをしよう。

3話、4話と、暗い話が続く。母のマリアが、そして戦友のグレッグが戦争の犠牲に……。2人の死をのりこえ、ジョニーは成長していくのであった。——とまあそんな感じでストーリーは進んでいくのだが、どうも展開のパターンに古さを感じてしまったのだ。作画が洗練されて現代的である分、話の進み方が気になってしまうのである。

母の死のショックで訓練でヘマをやらかし、チーム全員便所掃除を命じられていがみ合うシーンがあったが、ひと昔前の青春ドラマをホーフツさせたものがあった。

4話の模擬戦のシーンは、動きがキビキビしており、けっこう楽しめたのではないか。また、ジョニーたちのために命令違反を犯したズイム軍曹、最初は嫌いだったキャラなのだが、少し見直したぞ、うん。

次巻以降の展開が、楽しみだ。

▼きびしい軍隊での生活が、ジョニーを次第に戦士へと…　が…

◆50分　バンダイ　9800円　3、4話を収録

今月のOVA・BEST10

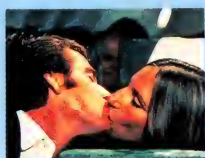
順位	得点	タイトル	発売元
1	8,570	AKIRA	バンダイ
2	5,980	ミッキーのクリスマスキャロル(日本語吹き替え版)	バンダイ
3	5,690	機動警察パトレイバーVol.6	バンダイ
4	3,565	ディズニーのワンワン大行進(日本語吹き替え版)	バンダイ
5	2,375	機動警察パトレイバーVol.5	バンダイ
6	2,060	うる星やつら　怒れ！　シャーベット	ファイブエース
7	2,015	ミッキーのマジカル・ワールド(日本語吹き替え版)	バンダイ
8	1,385	戦国奇譚　妖刀伝III　～炎情の章～	CICビクター
9	740	機甲猟兵メロウリンク①	VAP
10	700	ディズニーのなかまたち(日本語吹き替え版)	バンダイ

'88年12月5日～26日オリジナル・コンフィデンス調査

谷ちゃんの
アニメでばけらった!!

ロジャー・ラビットの楽しみ方教えます!?

日本でもお正月に公開されて大ヒットした映画『ロジャーラビット』。この映画、普通の日本人とアメリカ人とでは受け取り方、見方がかなりちがうはず。というのもミッキーやドナルド、ダフィ・ダックやベティなどは、アメリカ人にとってはそのキメゼリフや性格、声も含めて知っているのが当たり前という身近な存在。常識、なのです。

その常識を前提としたもうひとつの映画が『おかしなおかしな大追跡』。原題は〝WHAT'S UP, DOC?〞。「どうした、先生？」という意味のこの言葉はワーナー漫画のスーパースター、バッグスバニーのキメゼリフ。冒頭でニンジンをかじりながらバーブラ・ストライサンドがこのセリフをいえば、この映画での役どころ(バッグス的キャラ)がわかる、という仕組み。全体の雰囲気から細部まで、ワーナー映画的なノリをいかしている楽しいコメディ映画です。

◀レーザーディスク社　NJL-01041

◀定価は4950円　テープ、LDで発売中

■機甲猟兵メロウリンク②

好調なすべり出しを見せている『メロウリンク』の第3巻。復讐劇の発端となった「シュエップス小隊」の話からだ。

メロウリンクがなぜ復讐鬼と化したのか――第5話で、それが明らかにされている。

毒の木のトゲにさされて見る幻覚の回想、それはかつてメロウリンクの所属していた「シュエップス小隊」時代の物語だ。

軍上層部に対する反抗を理由に(これがまた理不尽な話なのだが)機甲猟兵に格下げされた小隊は、前線に置き去りにされてしまう。あり合わせの装備でATと交戦せよという無謀な仕打ちだ。

注目したいのが、戦場での各シーン。第一次大戦を描いた洋画の感覚で、臨場感がじつに見事だ。ATの迫り方、そして戦いのあとの無惨さの描き方は手慣れている。ただ、小隊の紹介が駆け足的だったかな、とは感じたが。

ひとり生き残り、軍事裁判での不当な裁きに怒ったメロウリンクは、復讐を決意、小隊の亡き仲間の認識票を奪い、逃走していく!……そして第6話、監獄島への話とつながっていくのだが、潜入の過程が不鮮明だった分、印象がよくない。「虎穴に入らずんば虎児を得ず」の戦法だったが、かなり強引でもあった。しかし、その分スリリングな展開が味わえたのでは? ルルシーも再登場したし。

4巻のターゲットは、誰だ!?

◆50分 バップ 9800円 総監督/高橋良輔 作画&キャラクター/塩山紀生

今月の○○大賞

今月は、再編集大賞だ。受賞はもちろん、『めぞん一刻』。最近、珍しくなった再編集ビデオだが、とくに妙な切り口を作らず、あっさりと時間の経過をまとめてある。物足りない向きもあろうが、作品のカラーによく合っている。

■ガルフォースの新作「レア・ガルフォース」完成試写会が3月12日より全国各地でスタート。往復ハガキに1住所2氏名3年令4学年または職業8希望の会場を明記の上、〒162東京都新宿区市谷砂土原町2―4―1 KSビル3F CBSソニーグループ映像ソフト事業部「レア・ガルフォース」完成試写会係まで。〆切りは2月15日。日時の詳細は(03)266―5834まで!!

ひとことイッキレビュー

うる星やつら

◆30分 ファイブエース 5800円 監督/四分一節子

●見どころ: 炎天下にさらされて、狂暴化したシャーベット鳥のお話。登場キャラの個性が、それぞれ顕著に描かれているノリは秀逸。
●欠点: OP&EDが安っぽい感じだったのが不満。アイキャッチも欲しかった。
●評価: TVシリーズの延長と考えると、まずまずかな。

めぞん一刻

◆90分 ファイブエース 9800円 構成/吉永尚之

●見どころ: 全96話のTVシリーズ『めぞん一刻』を90分にまとめてある。そのまとめ方がごくごく、まっとうなのがヨイ。
●欠点: したがって、何の意外性もない。記憶力のヨイ人には、不要か?
●評価: TVシリーズのビデオを録り損ねた人にオススメ。斉藤由貴の歌も懐しい。

竜世紀

◆25分 東芝EMI 6800円 モンスターデザイン/越智博之

●見どころ: 人間を滅ぼそうとする悪魔と、その悪魔から人間を守ろうとする竜。その竜の撃滅を図る人間――。三者三様の戦いの、壮大極まりないメイージ。
●見どころ: それを25分でまとめようとする発想。
●評価: 竜の顔に、表情が浮かぶとオカシイの…。

聖(セント)エルザクルセーダーズ

◆角川書店 約60分 1600円 原作/松枝蔵人 脚色/渡辺麻実

これはOVAではなく、読者の皆さんにはおなじみ『聖エルザ』のドラマテープ。
●聴きどころ: 誰もいないGWの学園での事件。各キャラの性格描写が良!
●欠点: 滝沢がいてほしかったなあ。敵役のトップだけに。
●評価: ドラマとしては楽しめる内容。続編、出よ!!

ブレイン・ウォッシュ・ホラーって何？

◀イズムたちの外見は普通の人間と変わらない

▼1人でイズム退治にのりだす男(R・パイパー)

以前、アメリカにサブリミナル広告という宣伝方法があった。テレビの画面にわずか$\frac{1}{3000}$〜$\frac{1}{20}$秒間、商品を映す。もちろん肉眼では見えない。なのにその品物の売り上げはアッという間に倍増するという。視聴者が無意識の内に商品を頭にインプットさせられてしまうからだ。

これこそブレイン・ウォッシュ(視聴覚刺激による洗脳)の一例。でも、これが悪用されたらかなりコワイ。目に見えないうちに、ジワジワと人間の潜在意識をコントロールすることができるからだ。

もし、我々が知らないうちにブレイン・ウォッシュされようとしていたら？　しかもそれはI.s.m.(イズム)＝Intelligent space man(知的異星人)たちの陰謀で、地球乗っとりのためだとしたら？

あらゆるメディアを使って人類をブレイン・ウォッシュしようとするイズムvs人間の対決を『遊星からの物体X』のJ・カーペンターが監督。これはもう見るっきゃないね！

日比谷スカラ座、新宿文化ほか東宝洋画系劇場で公開中。

筋肉モリモリの新しいヒーローが誕生

▲まるでサイボーグのような人間秘密兵器だ

ソ連陸軍特殊部隊ニコライ・ラチェンコ。彼は格闘技のエキスパートであり、すべての兵器に精通する人間秘密兵器だ。アフリカ南部の反政府主義者たちを、徹底的にぶちのめすために、送りこまれる。が、彼は祖国に叛旗(はんき)をひるがえすことに……。

身長198cm、体重89kg。『ロッキー4／炎の友情』で敵役イワン・ドラゴを演じたドルフ・ラングレンが人間ばなれ(？)した肉体を使って派手なアクションをぶちかます。ＳＦＸを駆使したアクション・映画も楽しい。だけど人間の肉体が持つリアリティには、かなわない。筋肉モリモリのヒーローの活躍は、やはりアクション映画の原点なのだ！　新しい大男ヒーローに注目。

▲この筋肉、さすが元ヘビー級チャンプ

2月上旬より丸の内ルーブル、新宿ミラノ座ほか。

男と女の結婚観てこんなに違う!?

▲ひと目ぼれした2人は、恋におちて

▼めでたく結婚生活をスタートするが

ジェイクとクリスティンは逢(あ)ったとたんにひと目ぼれ。恋におちた2人は、当然のように結婚。めでたし、めでたし。となるはずだったが!?

大学卒業後、作家への道を進みたいと願うジェイク。早く家を買って、安定した生活を送りたいと願うクリスティン。ローン地獄はイヤだ！　まだまだ恋愛のチャンスもあるかも(男)。ビンボーはイヤ！　早く子供が産みたい(女)。

男と女の〝結婚〟に対する気持ちのズレを、ユーモラスに描いたラブ・ストーリー。

▲女の腹と男の不満が次第にふくれる

結婚の条件

2月上旬より、ニュー東宝シネマ2ほか東宝洋画系劇場にて公開。

もし彼女がレイプされたら？

◀こんなに美人になっちゃったJ・フォスター

▼汚れ役もどんどん演じる。さすが演技派だ

“最近の女は強い”とさんざん言われているけど、アメリカではレイプ事件が今も続出している。なんと6分間に1件の割合で起きているという。この作品も、そんな被害者の女性を主人公にした、裁判劇だ。

強姦により深いダメージをうけた女性を演ずるのはジョディ・フォスター。見違えるほど美人になって、色っぽい！ 彼女を救おうとする女検事補には『トップガン』のケリー・マクギリス。ケリー自身も現実にレイプされた体験があるという！

▲K・マクギリスが知的な検事補を好演

告発の行方

2月上旬より、日劇プラザほか東宝洋画系劇場にて公開予定。

デトロイトNo.1刑事が大暴れ

のっけからド迫力な殺人シーン。ドギューンッ、バギューンと息つく間もない。ストレス解消には、もってこいのアップテンポのアクションだ。

自動車産業の拠点デトロイト。アメリカ経済界の大物たちが次次に惨殺される。デトロイト市警に、その名も高き刑事、アクション・ジャクソンが、事件の糸口をつかむが……。

同僚たちも顔をしかめる、型破りのバイオレンス刑事に『ロッキー』のアポロ役でおなじみ、カール・ウェザース。シリーズ化をしてほしいほどの当たり役だ。

2月中旬より、銀座シネパトス、新宿シネパトスほかで公開予定。

▲派手なカーチェイス。アクションが見どころ

▶悪役には、グレイグ・T・ネルソンが

◀“プリンス”のGF、ヴァニティも歌手役で出演

ハイテク・ロボットが還ってきた

喜怒哀楽の感情もある。歌も歌えばディスコも大好き。カワイイコを見ればナンパもする、あのハイテク・ロボットがまたまた登場。

軍事ロボットが落雷によりショート・サーキット(回路不良)。優しい心と知識欲いっぱいの性格に変身した。ところが生みの親でもある科学者は、おもちゃ用ロボット造りの、落ちぶれた日々。恩人の手助けのために、彼はおもちゃ作りに協力するが……。

2月上旬より、ニュー東宝シネマ1ほかで公開。

▲愛敬たっぷりロボのジョニー5くん

天才トスカニーニの若き日の姿

今世紀最大の名指揮者といわれる、アルトゥーロ・トスカニーニの若き日のストーリー。

音楽院を卒業したトスカニーニが指揮者としてデビューするまでの苦難の日々を描いている。

『ヒッチャー』のトーマス・ハウエルがマジメな演技に挑戦。恋人役には『ヤング・シャーロック／ピラミッドの謎』のソフィ・ワード。たまにはクラシックの世界も心がなごんでいいもんだヨ。

▲すっかりなりきって熱演のT・ハウエル。ヒゲも似合うゾ

トスカニーニ

2月下旬より丸の内ピカデリー2ほか。

テロリストに対決を挑む1人の男

日本企業の進出が目ざましいロス。今夜も40階建ての日本商社でパーティが開催されていた。そこへ13人のテロリストが侵入！

ミサイル弾、爆薬、最新鋭の銃器を持つテロリストに、たった1人で立ちむかうのが、偶然そこに居合わせたN.Yの刑事。“ダイ・ハード・マン”(絶対にくたばらない奴)とよばれる男が“バレッタ92”を唯一の武器に対戦。感動的な男のガッツがアメリカでも大ヒット！

▲主役はテレビでおなじみB・ウイリス

2月上旬より、日劇、新宿スカラ座ほか東宝洋画系劇場にて公開。

ゴダール監督の美しいメッセージ

いつも前衛的な作品を産み出すフランスのジャン＝リュック・ゴダール監督の最新作。

夕方までに1本の映画を作れば今までの罪が許されるといわれた1人の男。フィルム缶をかかえて空の旅に出発する。そこで出逢うのは、ミュージシャン、異星人のような男といった不思議な人々。

映画というより、18編の映像詩を見るような、ゴダールの創るファンタジーワールドが美しい。

▲監督本人が、“映画を創る男”として出演

有楽町スバル座にて公開中。

空想科学電影館

岸川靖（おさむ）

其ノ四 魔界倶楽部 伝説13日の金曜日

▲スタッフには ウィークエンド のウィリアム・フルート、 死霊の棲む館 のリチャード・フリードマンなど、B級ホラーの監督が参加しているのも魅力だ

▲絵から抜けてた殺人ロボット

最近観たOVAでは『メロウリンク』と『トップをねらえ！』が気に入ってます。とくに『トップ〜』の第4話、バスターマシンの出撃シーンのカッコ良さには思わず唸ってしまった。ガレージキットが出たら買うゾ。

年々、日本未放映の外国製TVドラマが、ビデオソフト化されることが多くなってきた。ザッと挙げてみても『V』『アメージング・ストーリー』『スタートレック'88』等々、その種類は多い。今回御紹介する『魔界倶楽部』も、カナダで製作されたTVシリーズだ。

プロデューサーが『13日の金曜日』シリーズで有名なフランク・マンキューソJrである、このシリーズ、放映当初は『13日の金曜日・レガシー(遺産)』と名付けられていたが、映画でおなじみの不死身の殺人鬼ジェイソンは登場しないため、〝FRIDAY'S CURSE〟(呪いの金曜日）と改められた。米国では1時間ワクで放映されており、毎回読み切りの形式になっている。

物語は、悪魔に魂を売った骨董屋の主人が、呪われた品々を人々に売るのに嫌気がさし、悪霊たちによって殺されてしまうところから始まる。主人のいなくなった骨董店〝バンドラディ〟を受け継いだライアンとミッキーという若い男女は、その秘密を知り、これまでに売られた骨董品を回収していくというのが基本のパターンになっている。

登場する呪われた骨董品も、死を呼ぶ人形、コミックブックから抜け出る殺人ロボット、ジャック・ザ・リッパー(切り裂きジャック)の持っていたメスなど、いかにもそれらしく、毎回趣向を疑らした作りになっている。このシリーズは、いわゆる〝ゴーストバスター物〟であるが、TVシリーズとあって残酷な描写も少なく、ホラーが苦手な人にも安心して見られるように作られている。作品の印象としては'70年代に製作された米国TV映画『事件記者コルチャック』に近い感じを受けた。ホラーやスプラッター映画ずれした人にも、結構面白く観れるようになっているので、是非手にして欲しい作品だ。

なお、ビデオは1本が2話で構成されており、1粒で2度楽しめるというので得な気がする。最後に、来月からこのページ、少し変わりますので期待してください。では又！

◀1、2話を収録

◀3、4話を収録

◀5、6話を収録

▲ビデオは3巻とも2話収録99分、ステレオハイファイ、15800円 CIC・ビクターよりリリース中だ

我的推薦電影巻

宇宙戦争 WAR OF THE WORLD

侵略SFの古典、低価格で再発売

思えば、'50年代の映画界はSF映画が目白押しだった。『宇宙水爆戦』『地球最後の日』『禁断の惑星』など、現在観ても楽しめる作品が多く、日本でも『ゴジラ』『地球防衛軍』が製作されている。とりわけ、この『宇宙戦争』はH・G・ウェルズの代表作ともいえる小説の映画化で、火星からの侵略に、地球上が大パニックになるという、典型的な侵略物だ。侵略の方法も〝マーシャンズ・ウォーマシン〟と呼ばれる飛行物体(原作では3脚の戦車)が、都市を破壊して進むという力技の正攻法で、観ていて小気味良さを感じる。主演は、ジーン・バリー(『パークにまかせろ』主演)、監督がバイロン・ハスキン(『宇宙征服』監督)、そしてプロデューサーが、SF映画界の巨匠、ジョージ・パル(『タイムマシン』『月世界征服』製作）であるこの作品は、'53年のアカデミー特殊効果賞を受賞している。

3500円という価格で、このように名作が買える時代が来たのは嬉しいことだ。

▲CICビクターより、3/21発売予定、3500円

欄外通信箱 上記のコラムでも紹介した『宇宙戦争』のリメイクが、現在カナダとイギリスでそれぞれ進んでいる。カナダの製作はパラマウント映画によるもので、上記映画版の続編であり、円盤も同じものが製作されている。(原型製作は『未知との遭遇』のグレッグ・ジーン)一方、イギリスのほうには原作通りの3脚戦車が出るそうで、楽しみ。

小川範子のおっこらせ日記

今月はちょっぴりマジメなお話…かな

▲「代議士の妻たちII」では、まま母イジメの女のコ役です

寒い日が続いていますが、みなさんいかがお過ごしですか？　私は相変わらず、お仕事と受験勉強に明け暮れる毎日です。「そんな生活してて、ストレスたまんない？」ってよく聞かれるんですよね。「範ちゃんはいつも気を張ってるような気がする」とか。

気を張ってるっていうのは、確かにそうか

▲私にとってはクリスマスやバレンタインより、名前が変わった日、デビュー日、初コンサート日……のような記念日の方が大切なんです。今年も記念日が増えるといいな

なーってところもありますね。お仕事は当然だけど、友だちの前なんかでも、気を張ってるのかもしれない。だからって、ずーっと緊張してるわけじゃなくて、やっぱりおフロやトイレに入ったときは、気を抜いてますけど。でも、私、おフロやトイレが異常に早いことで有名（ちゃんと洗ってますよ）。

ときには〝バカヤロー！〃って言いたくなるように腹立つこともあるんだけど、〝バカヤロー！〃って言う前に、次の新しいコトがやってきちゃうでしょ。言ってるヒマがない。少しずつ重なってきてるストレスのようなモノが、3年くらいしたらドッカーンときちゃったりして……。というのは冗談ですが。

私の場合、そういうのを発散できるのがお仕事なんですよね。歌ったり演じたりしてると、そういうモヤモヤが吹っ飛んじゃう。だから、お芝居はなるべく暴れる役の方がいいんです……なんて。それと、最近はラジオもいろんなコトを発散できるようになりました。昔はおしゃべりがすごく苦手だったから、ラジオのお仕事があるとユーウツだったんですよ。それがいつのまにかベクトルの向きが変わって。聴いてくれてる人ならわかると思うけど、言いたいコト言ってますからね。

そういった面で、いちばん迷惑かけてるのはお母さん。ケンカして、何日も口をきかなかったりして……。最初っから、こっちが悪いコトはわかってるんだけど、意地を張っちゃって、自分からあやまれないんです。心の中ではすごく反省してるんですけどね。でも、最近はいい子なんですよ。すっかり大人になって……。

私はめったに怒るコトってないんだけど、真剣に怒ると泣いちゃうタイプ。自分に対して怒るコトが多い方がいいんでしょうけど、やっぱり他人に怒っちゃってる。ウソをつかれるのがすごくイヤなんです。

マネージャーの麻生さんとも、意見のくい違いなんかで、あと一歩でケンカ……なんてコトもありました。でも、それは麻生さんが私を子供としてじゃなくて、お仕事をしてる一人前の大人として見てくれてるってコトだからすごくうれしい。

そうそう、私のコトを〝範ちゃん〃って呼び始めたのも麻生さんなんですよ。おととし

▲14歳→15歳よりも15歳→16歳の方が世界がいろいろ変わりそうで楽しみです

の8月1日から、芸名が小川範子になって、その日から。最初はのりのり、のりっち、のりっぺ、といろいろ案があったんですが、いちばんイモっぽい（？）範ちゃんに決定しました。でも、親しみやすくていいですよね？

最近、イベントで「のりピー！」って声援が飛ぶんだけど、今度「ヤッピー」って答えてみようかな。

読者通信

幸運は何度でもキミのところへやってくる

▲忙しい方が体調がヨイというがんばり範ちゃんに、ユンケルより効くキミの栄養レターを出そう

範ちゃん写真が2度当たり「このコーナーに手紙を出してるのは僕だけですか」と言ってくるカワイ一人もいた。ハッハッハ、甘いね。手紙は山だよーん。当コーナーでは、毎月何通も送ってくる常連野郎に苦労をねぎらうつもりでプレゼントしてるのさ。こんなの、ヨソの雑誌じゃお目にかかれないよ。おっと、もちろんビギナーちゃんだって当たるから安心してね。

さて、今月のお題はシンプルに「今月のおっこらせ日記の感想文」。それと大胆に「私がプロデューサーになったら、範ちゃんにコレを演らせる、歌わせる！」の2本立て。書きやすい方を選んでちょうだい。コンプティーク編集部「愛しの範ちゃん」係まで。今月のラッキー野郎は宮崎県の日野幸子と愛知県のＰＮ・Boy。大いなるラッキーに、身を震わせよ！

撮影／江尻宏明

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ!

本コラムのタイトルは監督の得意技である「ナメ構図」からきている。対称物をとらえる時にそのままうけとらず、先ず「ナメて」かかる監督の思案に富んだ視点を、万物霊象にも向けて説いて頂くという誠に有難きスペースだ。夢多き「昭和の少年」の監督に応援を!!

嗚呼南海ホークスの墓、いや博多に移ってダイエーとなり、昭和は遠くなりにけり。思えば昔、おじさんは熱烈な南海ファンだったっけ。

情けない幌がかぶさった卵なんて呼ばれる球場じゃない。高射砲陣地だった戦争中の無惨な姿から、また元の球場に戻った戦后の後楽園さ。ろくな椅子じゃなかったが、青空ひろがるスタンドだった。そこで戦後おじさんが最初に見たのはたしか早慶戦、岡本、大島の投げ合いだった。職業野球で、おじさんの胸に迫ったのが南海ホークス。おっと、当時は近畿グレートリングスとかいうチーム名だったね。その監督兼三塁手の山本一人が目に焼きついた。ほどなく南海ホークスに変ったけれど、当時都市対抗の優勝投手、大日本土木の中原宏が南海に入ったこともますますファンになる原因だったね。

上京してくると、南海は中野ホテルに泊っていたが、中野におじさんの親戚がおり、南海の選手を一目見るのが目的で、親戚の家へ遊びに行くのがたのしみだった。

プロ野球と言やあ長島茂雄が、おじさんとほぼ同世代。噂じゃ、南海から杉浦ともども小遣いをもらってるから、二人して入団間違いなしさ、と言われていたのが巨人へ入っちまったのはショックだったな。それより大分前に、別所投手のひきぬき事件もあり、段々と巨人へ巨人へ草木も靡いていたから、私としちゃあ面白くなかったね。もっとも、さんざ巨人にいたぶられていた南海が、杉浦の連投で負けなしの日本一をはじめて手にしたときは、涙が出たものだ。

何しろ、九回裏二死満塁から、中原があの赤バット川上に劇的な逆転ホームランをくらった試合なども見ちゃったりしているから、南海ファンとしちゃ不幸も極まっていたのさ。

でも、長島さんには、恨みなどさらさらなかった。V9時代の巨人が強くて、少し野球に白けちゃったこともあるが、あの天才的なというか、動物的なというか、まァどピカーンつづきのようなプレーをみれば、いいかあー、と思ってしまう。

そして、選手をやめてからの長島さんを、大好きになってしまった。〝永久に不滅〟と言った舌の根もかわかぬうちに監督としちゃあ巨人を最下位にするし、解説をやれば、いつ果てることもない主語を忘れたお喋りで楽しませてくれるし、造語感覚も抜群のユーモアで〝一鳥二石〟なんてのも、すごく良かった。横文字のインスピレーションについちゃ言うまでもない。

要するに、長島さんは勝ってばかりが野球じゃないことをその人生で実践してくれたわけなんだ。ジュニアが南海に入るかも知れない、とふと夢見たりしたのは、長島さんの南海への落し前を、おじさんは期待したからだ。でも、南海は指名しなかった。身売りしちゃったから、それでいいんだろうなあ。

せめて、家に一個ころがっている、〝小鷹ちゃん〟の縫いぐるみに高値がつくよう祈ろうか。ホークス・テレカも買っときゃよかったな、と昨今おじさんはいじけている。

イラスト/塩見正一

実相寺昭雄 PROFILE

昭和12年3月29日東京出身。早稲田大学卒業後TBSでウルトラシリーズの傑作をものにする。最近作は『悪徳の栄え』。映画のみならず舞台、CM、小説、Hと仕事の幅は日本一広い監督である。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

MOVIE

春は2大劇場用アニメで、もはや決まった！

これも時代か？　最近、劇場用アニメの公開本数が、めっきり減ってしまった。何となく寂しいものがある今日この頃である。

しかし、その質は一時の粗製濫造から、飛躍的に向上していてウレシイ。で、この春に公開される劇場用アニメ『宇宙皇子（うつのみこ）』と『ファイブスター物語（ストーリーズ）』だ。うーむ、なかなか豪華なラインナップ！

『宇宙皇子』は、ご存じ、藤川桂介原作の小説の映画化だ。キャラクターデザインはもちろん、原作のイラストが大好評のいのまたむつみ。美しく魅力的ないのまたキャラが、大画面で見られるのだから、ファンならずとも大期待といったところ。

▲宇宙皇子が、藤原不比等と激しい戦いを展開する。その結末は、いったい!?

そして、一方の『ファイブスター物語』も永野護の人気漫画が原作だ。こちらは、キャラの美しさに加えてヘビーメタル以来おなじみのメカの美しさが楽しめる。とくにラスト近くの戦闘シーンは凄絶であるとともに、美しい。また、突如スプラッターしちゃう（？）シーンなども、意外に楽しめちゃうのだ。

公開予定は3月11日。全国東宝洋画系で。また、来月号では、この2作を特集するから、楽しみとせよ！

▲とても男とは思えない主人公をはじめ、キャラにはそれぞれ、大きな秘密が!!

大仏くん　山松ゆうきち

GOちゃんの似顔絵男爵

似てないくらいなんだ。必要なのは感性だ！

寒さがしみじみ体にこたえる今日この頃、読者のおハガキにもシミジミしたものが感じられます。今月の男爵は男澤君です。実は最初彼の作品はボツにする予定でした。しかし二度目に見た時「おや待てよ。大村昆は何年か前にオロナミンCの宣伝から降りているはずだぞ」と気がついたのです。つまり彼は雑誌やＴＶからではなく、片田舎のよろず屋さんの家の壁なんかに打ちつけられているブリキ製の古看板を見てこの絵を描いたのです。そこのお店では賞味期限を過ぎたジャムパンでも平気で売っているけど68歳になる店番のオバアチャンはよくオツリを多く間違えるので地元の中学生は学校帰りにファンタを買うわけです。これだけシミジミすれば似てようが似ていまいがかまいませんよね。次の作品は金鳥のおっちゃん水原弘で決まりですね。そして特別選外傑作として根本君。誰を描いてもキツネ憑きみたいになってしまう君の感性は気持ち悪くて素晴らしい！ しかし似てない！

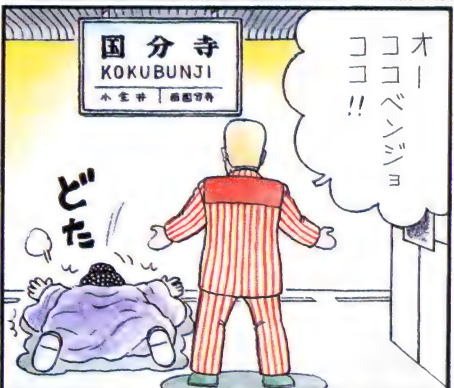
◀今月の男爵、宮城県の男澤君の作品「うれしいと、眼鏡が落ちるんですよ」とゆーコピーは、有名でした

◀千葉県のPN・Dr KONPONの佳作。他にもいろいろありますが、みーんなキツネ憑きなのです！

業務連絡

最近、「佳作になったのに色紙が来ない」という苦情があった。佳作の人は色紙でなく、ＭＴを贈っているのだ。

■『宇宙皇子』テレフォンサービスのお知らせ。作品の見どころやプレゼントクイズなど、楽しい情報を満載!!　3月18日まで。TEL番号は(045)544-9999。

小田嶋隆の

新妖怪百物語

ハチの郵便屋さんの巻

ああ、ついに、その日は、来てしまった…。
かくしとおせるものならと願ってやまなかった、
おそるべき真実が、今、語られようとしている。

本当のことを言おう。これまで、少年の読者への影響を考慮して口を閉ざしていたが、真理は永久に隠し続けられるものではない。真理は、誰が隠そうとしても、最後にはそのベールを自ら脱いでしまうものだ。田中真理も渥美真理も天地真理も、みんな脱いだ。そうなのだ。真理ちゃんも真理ちゃんも未知ちゃんも、みんな最後には裸になる。それが人類の進歩というものなのだ。

本当のことを言おう。実は、すべての人間は潜在的には妖怪なのだ。

「えっ、オレも妖怪なのか」

と驚いたキミ。そうなのだよ。キミもまたあらゆる他の人間たちと同じく、ある種の圧力の持続や、ある種の突発的な衝撃によって、妖怪に変身する可能性を持っているのだ。

しかしながら、それでも真理は明らかにされなければならない。学問の道を進む者である私は、真理がかぶっているレーベルをはぎ取り、真理が着込んでいる目くらましの衣装を取り去らなければならない。具体的に言えば、私はブラウスを引きちぎり、真理の深層部を押し開け、内部に侵入し、存分に調査し、なめ、しゃぶり、執拗な指を………。

すまん。興奮してしまった。ちなみに、私の妻の名前は真理ではない。

本題に入る。

ある朝、私は電車に乗っていた。すると、二日酔いのインド人が私の座っている席の前に立ち止まって、ゲロを吐いた。そして、そのゲロの色は、なんと、まっ黒であった。

その日、私は会社を休んだ。目の前で黒いゲロを吐かれるような日に、会社を休むこと以外の何ができるというのだ。

ともかく、それ以来私はインド人と縁が深い。例えば私は、赤羽の街でインド人の夫婦に、「ニッポンの歌を唄ってくれ」といきなり話しかけられたことがある。私（義理堅い男なのだ）は、「我は海の子」を唄った。彼らは、私が唄い終わると、拍手をして、去って行った。不気味である。

また、新橋の地下通路で、年寄りのインド人に「若者よ、どこに行けば空があるのだ」(英語でこう言ったのだ、これは本当の話だ)と、尋ねられたこともある。余りにも哲学的な質問だったので、私は答えられなかった。

「トゥー・メニー・ピープル」

と言い残して、老師は去った。

つまり、私が言いたいことはこういうことだ。「インド人は、私を奇妙な気持ちにさせる」のである。さらに言えば、インド人およびインドは、我々が抱いている「オレは人間だ」という確信をぐらつかせるのである。そして、自分が人間であるという確信を失うところから、妖怪化の道は始まるのである。

インドの人々は、ヨガという不思議な術を練習している。そして、めちゃめちゃに暑い空気の中で、めちゃめちゃに辛い食べ物を食べて、アタマをボーッとさせている。

であるから、インドの人たちは、妖怪になってしまうケースが多いのではないかと、私は思うのだ。私の友人にもインドに半年ほど行っていた男がいるが、インドから帰って来た時、彼は「ハチの郵便屋さん」になっていた。黄色と黒の太い横シマのTシャツを着て、肩から黒いバッグを斜めにかけたそいつは、「ハチの郵便屋さんには、恐いものは何もない」と言った。

確かにそうだろう。ハチの郵便屋さんのようなものにとって、普通の人間が恐れているようなことは、取るに足らないことなのだろう。実際に、彼は、何も恐れていなかった。道を歩きながら彼が吸っていたものは、ただのタバコではなかった。

話がめちゃめちゃになってしまった。インドについて語る時、あらゆる秩序は意味を失い、すべての不可思議は当たり前になり、結局、話はめちゃめちゃになる。

噂によると、当ドラゴンジム担当のHさんはもうすぐインドに行くのであるらしい。

インドの教典、「リグ・ヴェーダ」には「人間はどんなものにでもなってしまう」という言葉が記されている。私は、彼がハチの郵便屋さんにならないことを祈っている。

イラスト／中野豪

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会
吊端撃彦（つるはしげきひこ）のオナニー対談

平成元年初オナニーは奈緒の顔面にピュッ!!

フォーッフォッフォッ、諸君、平成元年おめでとう！　とあいかわらず芸のないあいさつをくり返す吊端である。時の流れは早くとも、こする部分はいつでもおなじ……フォッフォッ！

▲『分泌生活』浅倉ケイ（アテナ映像）

てなわけで平成最初のJOTビデオ女優部門の解説に移ろうぞ。しょっぱないきなり1位に輝いたのは、SEX爆弾・冴島奈緒！　先月3位初登場、今月ついに女王の座と、トントン拍子に出世してきた。フツーに微笑めば白痴の美少女、ところがひとたび身体に火がつくととたんにグネグネ、グチャグチャの変態女に早変わり……。大きな乳房をぎゅっとつかみ、下からズコズコ突かれると、とてつもなく激しい声で悶えるのである。ケツの振り具合がなんとも言えずオナ心をそそる、天性のセックスマシーンといえよう。

4位の村上麗奈。JOTではようやく人気があがってきたというのに、なんともう引退をしてしまう。そーいえば小林ひとみは、今ごろ何をしてるのであろう。オナペット界にも刻々と時間は流れているのだな。

▲『B型妄姦炎』冴島奈緒（アリスジャパン）

8位初の浅倉ケイちゃんは、ルックス的にはフツーのギャルだが、いざSEXする段になると身体の底からスケベなムードが沸きあがってくる、とゆーお人。フツーに見えても女は怖い。

今月	先月	TOP 10 GAL
1	3	冴島奈緒
2	1	松本まりな
3	4	日向まこ
4	7	村上麗奈
5	3	香取歩美
6	8	結城ゆかり
7	9	仲村梨沙
8	初	浅倉ケイ
9	5	豊　丸
10	6	植田千珈

ドラゴンクエストⅣ発売

スーパーファミコン発売

平成元年もFAMICOMは大騒ぎ!!

2月10日(金)　第3号発売!!

(ドラクエⅣ追跡情報ほか)

2大ファミコンゲームが角川文庫に!

桃太郎伝説
〜BUNNKO版〜

作・沙藤樹
原案・さくまあきら
画・土居孝幸
　　日高誠之

さくまあきらの原案を小説化。マンガと小説が一体となったコミカル文庫の誕生!!

1月末発売

ファイナルファンタジーII
〜夢魔の迷宮〜

作・寺田憲史
画・天野喜孝

昨年暮発売以来大ヒット中のＦＦII。これはそのシナリオ担当者・寺田憲史氏自ら筆をとった小説なのだ。フリオニールとあの感動を味わおう。

3月末発売

角川書店

ドドドド
ズズズ
ウゥンン
フィーッ
フィーッ
警告
警告
外的効果ダメージレベル3ーレベル5で自爆回路セットされますーー
ダメージレベル3ーレベル5で……
許さない・・・
軍のやつら!!この湖ごとすべてを抹殺するつもりなのか!?
許さ・・・な・・・い・・・わ・・・よ・・・MC―3!!
4月号につづく!!

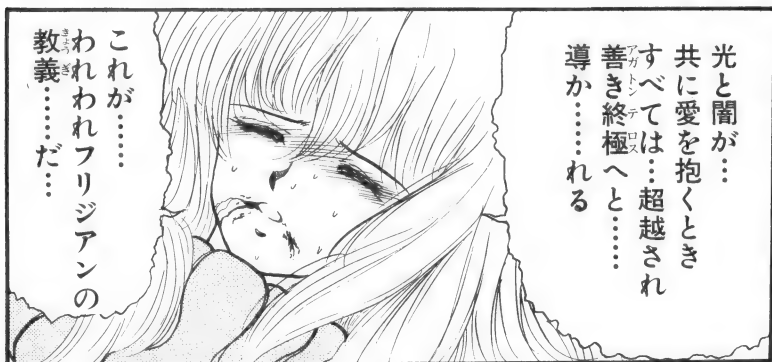
・・・・マーシャル!!
うわっ!?
・・・・なんだァ!?

ふう……

カチャ…

マーシャル!?

しっかりして こんなところで 死んじゃダメよ お願いよォ!!

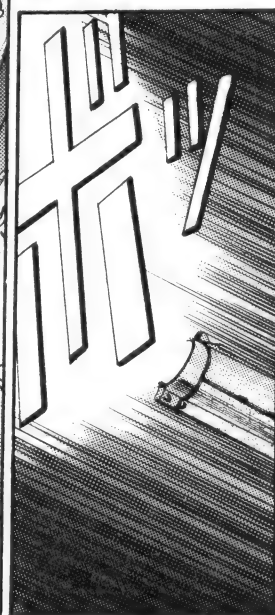
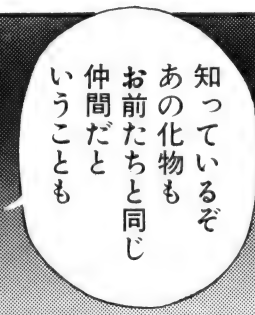
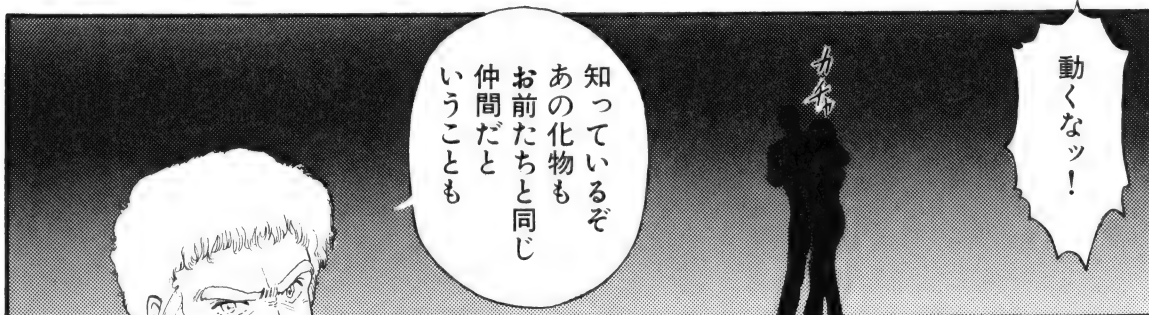
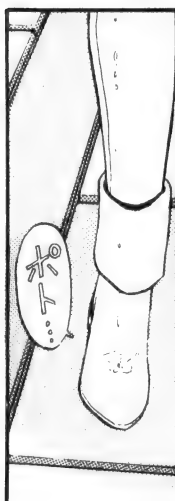
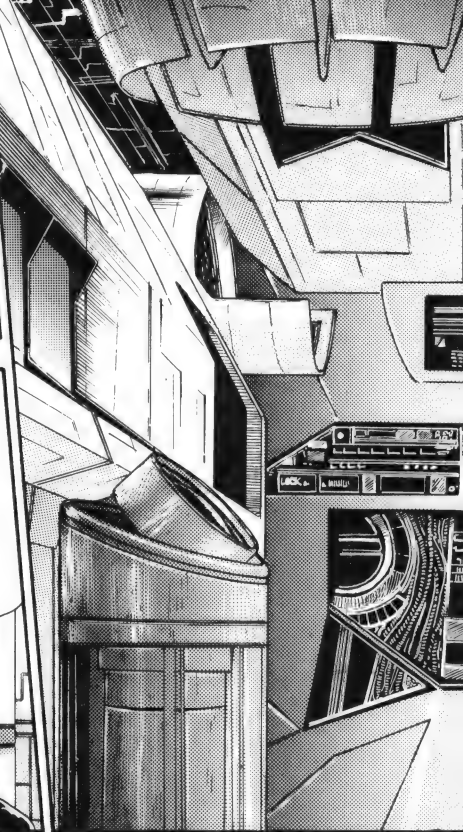
マーシー… よくお聞き

光と闇が… 共に愛を抱くとき すべては…超越され 善き終極(アガトンテロス)へと…… 導か……れる

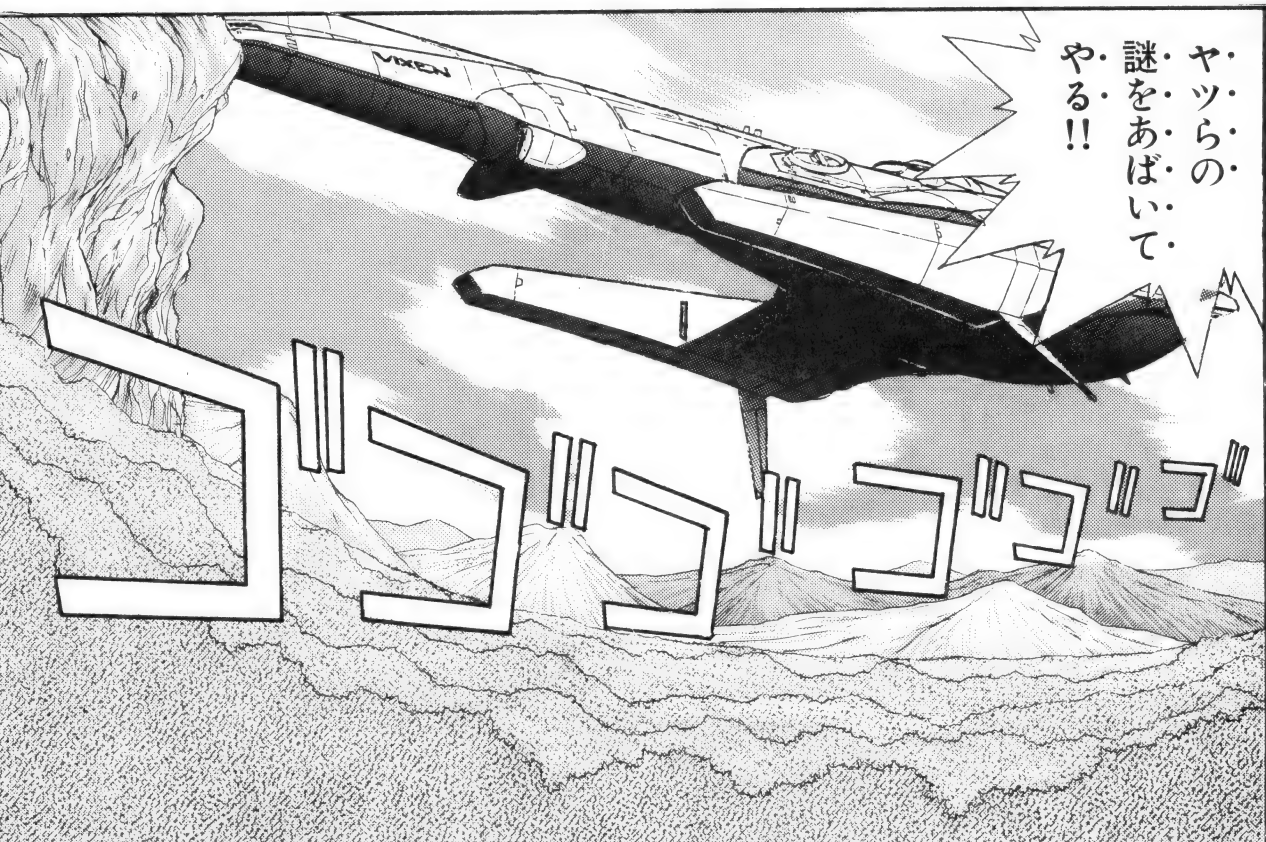
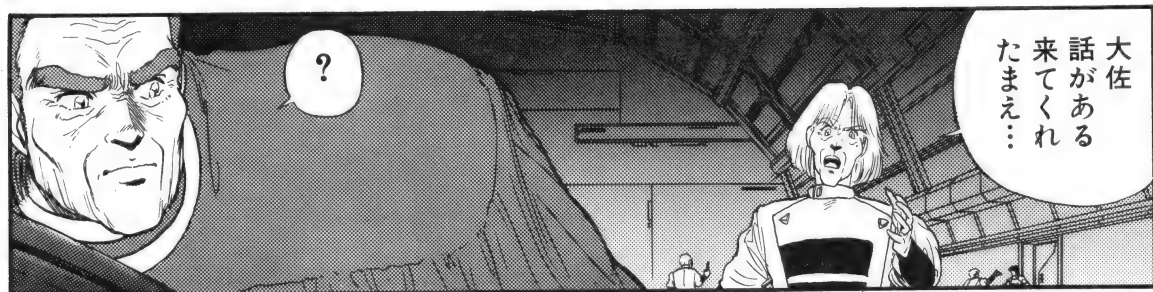
これが…… われわれフリジアンの 教義(きょうぎ)……だ…

ならば…君は この世界と… われわれの世界を つなぐ運命に あるだろう…

重要なのは 体(からだ)の欠陥(ミスプリント)ではなく 心の欠陥なのだ マーシー…… 忘れないでほしい 君は…けして 失敗作なんかじゃ ない……君は もうひとりの私… いや…私以上の 私なのかも しれないよ…

死んだ
部下たちの
かたきだ
おやめなさい!!
死ネ!
うわあああああああ
どどんっ
ドバッドドドン
!
ドドドンッ
ぐあっ!?
ガガッ
マーシャル!?

マーシー
MARCY
タタッ
まてよ
マーシー
おい！
キャアアア！
あっ
!?
動くなッ！
カチャ
知っているぞ
あの化物も
お前たちと同じ
仲間だと
いうことも
ふふふ…
待っていたかいが
あったな…
カチャ
カチャッ
いったい なにを企んで
この世界に
きた？
ふ……
まあいい
もうどうでも
いいことだ
……

どうだった？
だめよ…
ティテスのシンカーもなんとか動いているとはいえ
正常な状態とはいえないし…

ヤツらの謎をあばいてやる!!
VIXEN
ゴゴゴゴゴ

なんだねDr——？

まだはっきりとは言えんが…あの化物のときといい今回の事故といいアレにはどうも不信な点が多すぎる

注意することじゃ…大佐

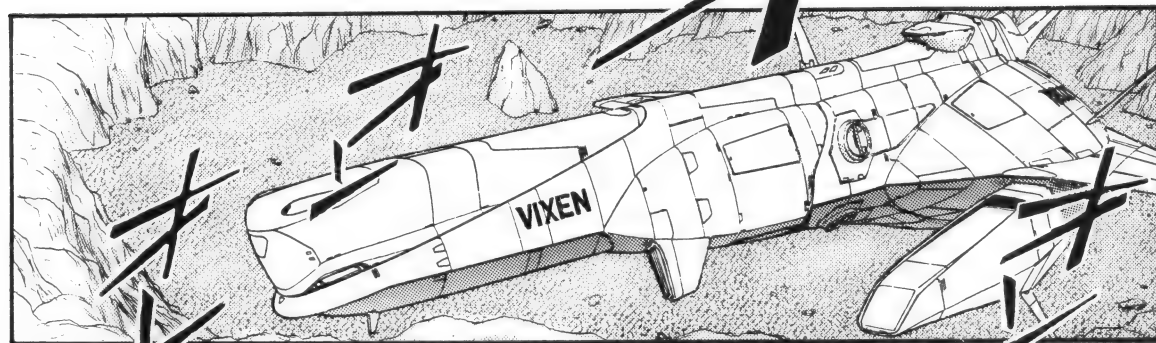
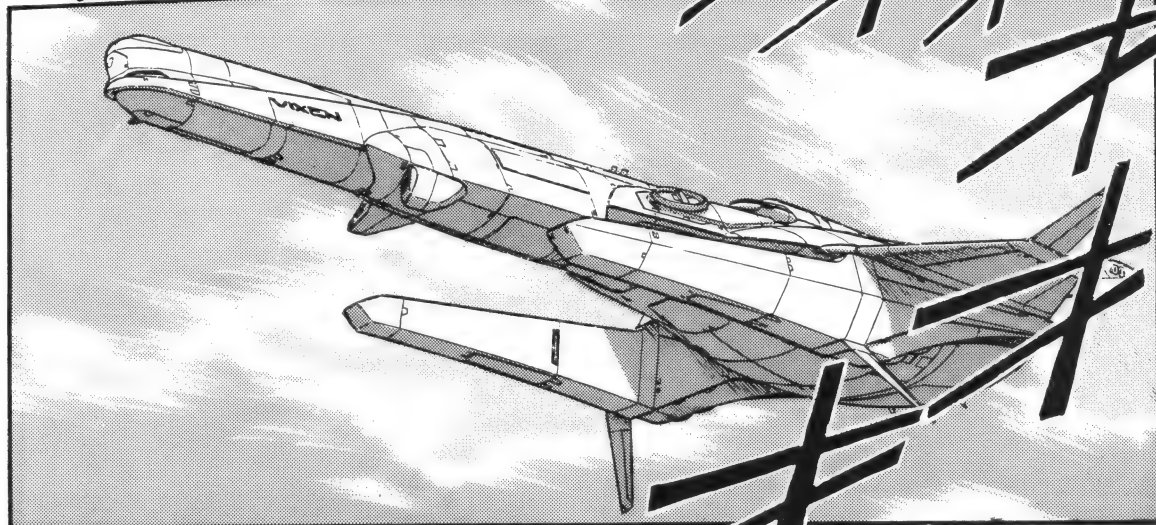
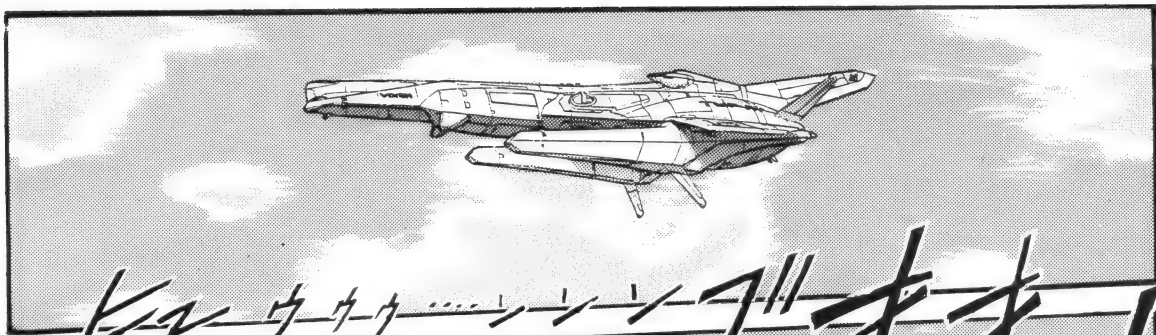
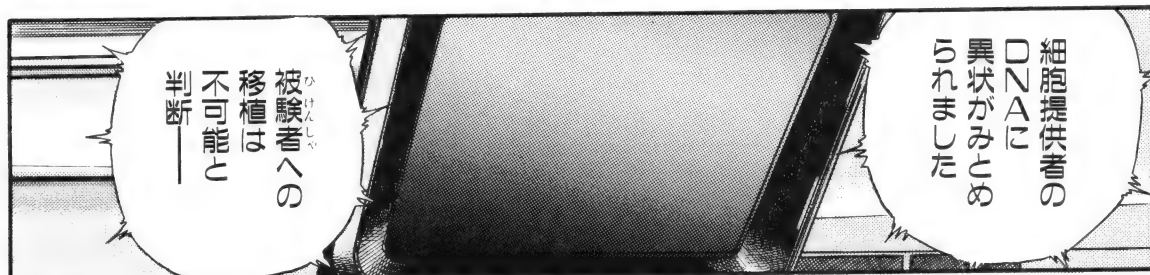
わかっておる…

だがなDr MC—2と異次元人を敵にまわした上やつらには

ビュイック エンデューロと名乗るナゾの男がついておるのだ

その背後にはどのような組織があるのかかいもく見当もつかん——

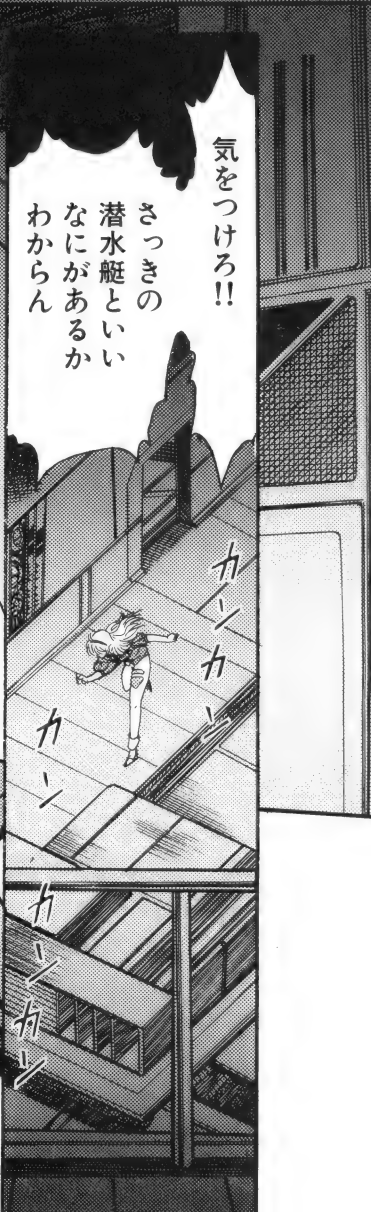
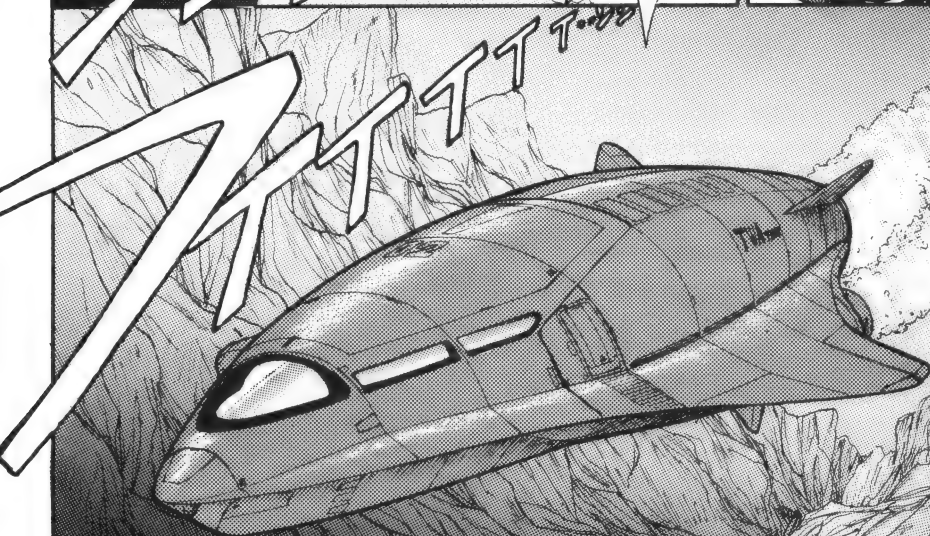
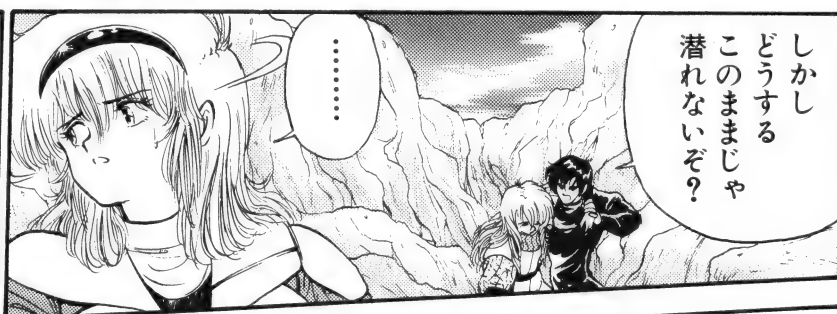
まあ待て…落ちつくのだマーシー
機体の修理を終えしだいすぐに出発する艦長からの報告が入るまで待機するのだ
カッカッ
カッ
ふん！
しかしまァこうも再三逃げられるとは……
ギリッ
よくよく運がないのかそれとも…
だまれっ!!
口がすぎるぞマ・ー・シ・ー!!
プシュー
コッ
コッ
コッ
―第３格納庫―

ヒュ―ウゥゥ……ンンンブゥオオォォォォォォォ
オ―オ―ン
キュ―…ン
キュ―…ン
まったく…
いったい
いつまで
こうしている
つもりなのだ!?
フェリントン
大佐!!

それも
不可能です
システムが
破壊されたおり
すべての
クローニング
データは
抹消され
ました
そんな…
フィードバック
回路を作動
させなさい！
バックヤードの
データも抹消
されています
すべて不可能
です！
なんて
こと…
いいんだよ
MC—2…
これも
運命かも
しれない
ここで君に
会えただけでも
私は十分満足
しているよ
ありがとう…
少し……
休み…たい…
……
応急処置は
しておいた
なに……
やるだけは
やったんだ
あとは——
運を天に
まかせる
しかない
さ……

なんてこった
くそっ……
!
細胞提供者のDNAに異状がみとめられました
被験者への移植は不可能と判断――
やいこのオンボロ野郎！もとはといえば全部きさまのやったことじゃないか!!
それを今さら――
拒絶反応を起こす危険性あり
なんだってェ!?
待って！ビュイック……
しかたないわ最初からダメでもともとだったんだから
マーシー……
ティテス!!被験者から直接採取した細胞を部分増殖に切り換えて！

そんな
第一君は
単一性体じゃないか
同じフリジアン
なのにどうして!?
言ったでしょ
私やMC－3は
マーシャルの
クローン体
ティテスに
よってDNAが
欠落したまま
ミス・プリント
された
いわば……
失・敗・作・なのよ!!
単子…
!?
単子は草木の茂る野
または母なる都市であり
聖域を意味し――
アントローポスは
そこにある四本の
支柱を持つ台座の
その壇上に座し
四福音書の
四位一体の
指し示すもの
であって――
父なる神の
ひとつの閃光であり
神の息子である
原人と同一でもある
その誕生は
冠をつけた
ヘルマプロディトス
(両性具有の神)の姿で
あらわされる……
それが
君たちフリジアン
だというワケか
………?

マーシャルを
そっちの
カプセルへ—
センサーで
傷のぐあいを
診てる間に
着ているものを
脱がせて
ちょうだい
ええっ
おれがァ
ぐずぐず
しないで
手遅れに
なるわ!!
思ったより
傷がヒドイわ
—
細胞移植しか
ないわね……
用意して
ティテス!!
了解
しました—
!?
そっ…
そんな
バカなッ!
これは
いったい……
マーシー
—
!?
雌雄同体よ
それも
私やMC—3
とはちがう……
完全体なの——

A·L·O·V·E·R·S······
D·R·E·A·M·H·A·D
B·E·E·N········
F·U·L·F·I·L·L·E·D
A·T·L·A·S·T·······
F·O·R·E·V·E·R·S·T
Pi
Pi
B·O·T·H·H·A·D
G·I·V·E·N·····
E·V·E·R·Y·····
T·H·I·N·G·····
·············
動いて
ティテス…
お願い
――目を覚まして!!
!?
カッ!
やった・ア・!!
照明が…
介入(アクセス)できたのか?
!
ビュイック!
マーシャルをメディカル・ルームへ
――早くして!!

急いで!
ビュイック
マーシャルを
看ていて
ちょうだい!!
マーシー
どこへ
行く気だ!?
中央制御室よ!
ティテスを
起・こ・す・のよ!!
気をつけろ!!
さっきの
潜水艇といい
なにがあるか
わからん
カンカーン
カーン
カーンカーン
アクセス・
リーダー・パネル
は……
あった!!

——おおっ
こっ
これが…
テ・ィ・テ・ス・
なのか!?
そうだとも
これが私の設計した
思考型惑星探査機
ティテスだ
まるで……
太古の衣装を
まとった
貴婦人か女神
といったところだな
ちがいない
ティテスは
われわれの星に伝わる
白い島の女神を
モチーフにした
ものだからね…
ビュイック!
右舷下に
収容ドックが
あるわ
わかった!

どお？
動かせる
……
急いで!!
軍の連中が
来る前に
——!
ああ…
なんとか
やれそうだ!!
わかってる!!
キュルルル…
シュゴルオオオ
ゴボ…
フィイイイー…
うっ
つっ……
あっ
動いちゃ
ダメよ！
マーシャル
どうした
——!?
大丈夫だ
……
それより
よくお聞き
MC—2
え？
ティテス
への
パスワード
だ……

湖だわっ!!
しかし どうする このままじゃ 潜れないぞ?
………
ビュイック あれ──
む…
!?
潜・水・艇よ!!
本当だ!
しかし… いったい だれが──?
そんなの このさい どうでも いいわっ

前号までのあらすじ

MC-2の前に現れた謎の女性……彼女はフリジアンから来たMCのオリジナル・マーシャルであった。MC-2はこれまでのいきさつを話し、ふたりでティテスの沈む湖へと向かう。が、その行く手を阻むMC-3と軍部。絶対絶命のピンチにビュイック登場!!

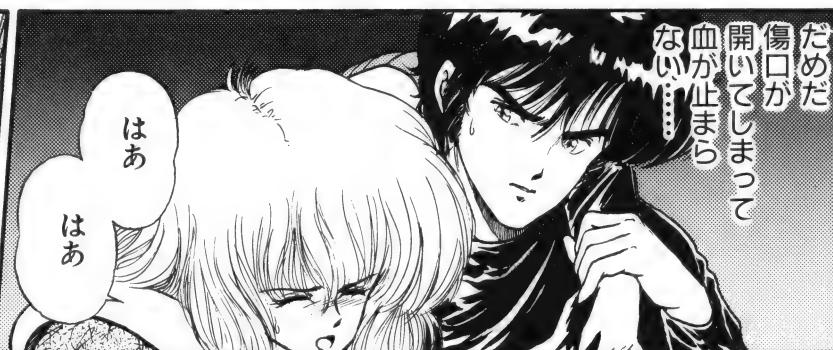
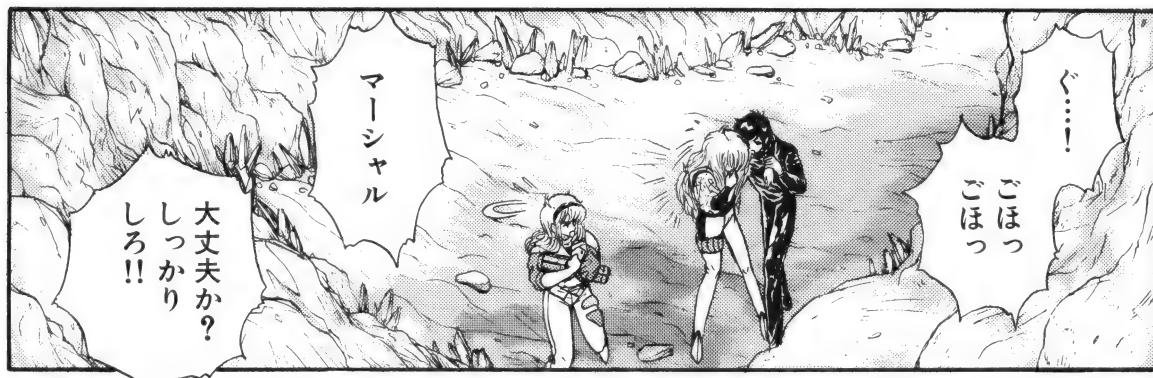
だめだ 傷口が開いてしまって 血が止まらない……

はあ はあ

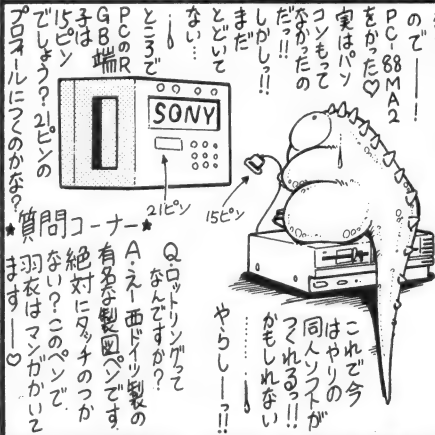
あった…

このままじゃ 手遅れになる

ポタ ポタ……

まだか マーシー? どこまで行くんだ!?

もう少しよ あの丘を越えれば——

ACT. 10
EXCH.
砂倉そーいち
だれにも止められない!!
ふたりの闘いを……
MARCY

ソーサリアン新シリーズ連載開始!!
天の神々たち
真鍋譲治
★強力連載コミック★
サイレントメビウス〈麻宮騎亜〉
宇宙英雄物語〈伊藤岳彦〉／エルデガイッツ〈円英智〉123でキメてあげる〈大宮直依〉地球防衛少女イコちゃん〈あさりよしとお〉など感動興奮満載
コミック
月刊コンプ
3月号
発売中!!

編集部未公認!このページの原稿料はカットするという噂(笑)の読者コーナー!!

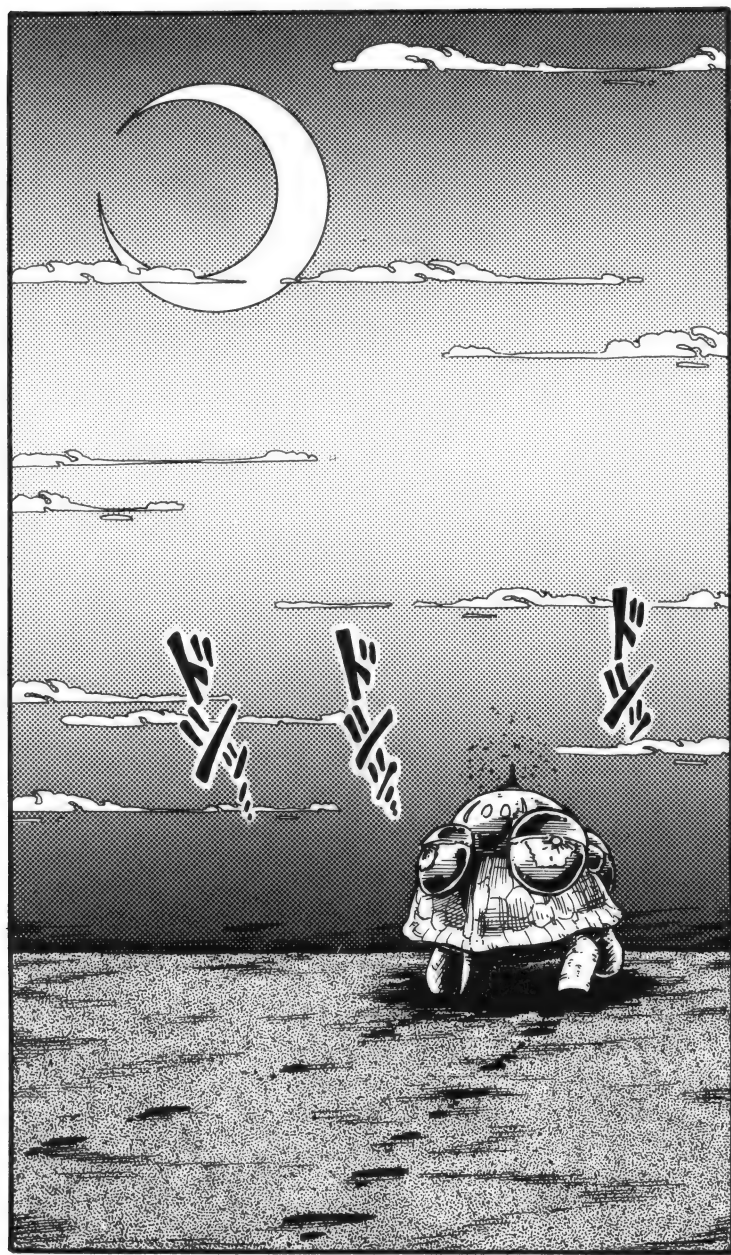
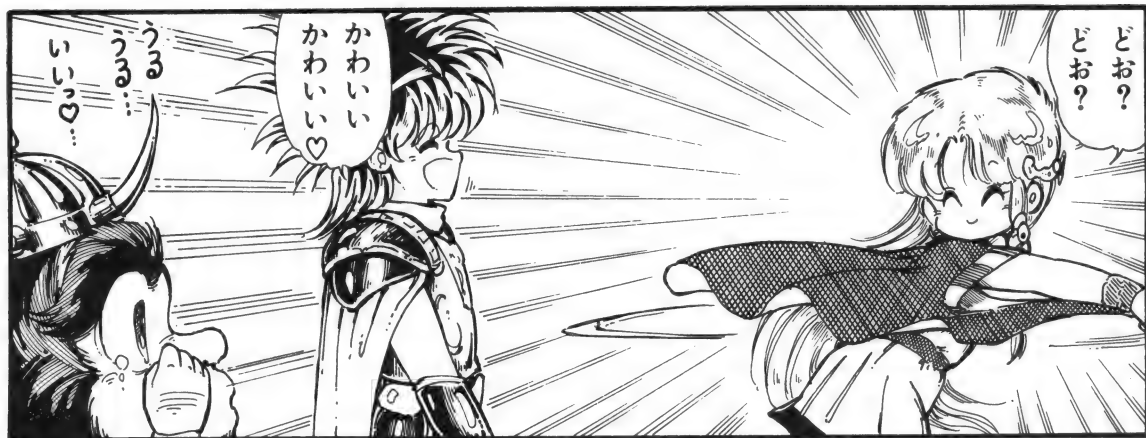
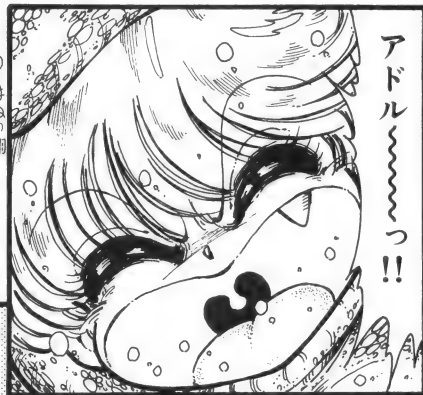
とゆーわけでリリアは登場するのか?羽衣翔は同人誌ソフトに走るのか!?

お手紙と、まだ間に合うバレンタイン・チョコの宛て先は〒102 千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部気付羽衣翔

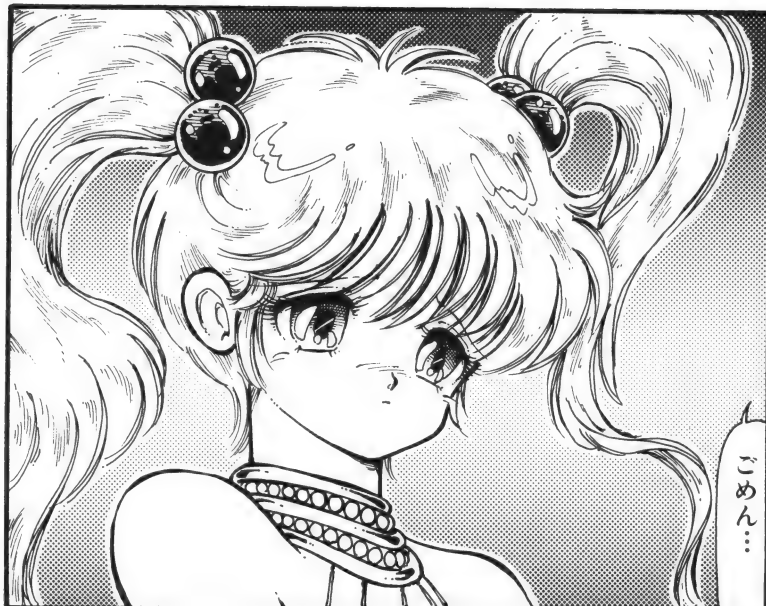
よーやくロダの街に着いた御一行様！ よーやく「イースII」のソフトを手に入れた羽衣翔!!次号を待て

どわっ!?
ブルルルウウウ
なんだ!? どうした!?
おっと!
エヴーンに着いたのよ!
ロダの街に…
こ…これが…
エヴーン…

ドシッ
ドシッ…
ドシッ…

びえええええ～～っ!!
!?
アドル～～～っ!!
ピラピラッ
こんな服いやだよ～～～っ!!!
D=はねい翔
かわいいのに…
あ…あたしがえらんであげる…
ひっく ひっく…
るんっ♥
D=北村一至

ガサッ。。。
いや〜〜〜
まいりました
あったのが
なかなか見つ
からなくて…
ゴーバンには
合う服がなかった…

イースの本はぼくには読めないし…
うわ～目がいたくなるなー この字!!
兄さんのこともほっておけない…

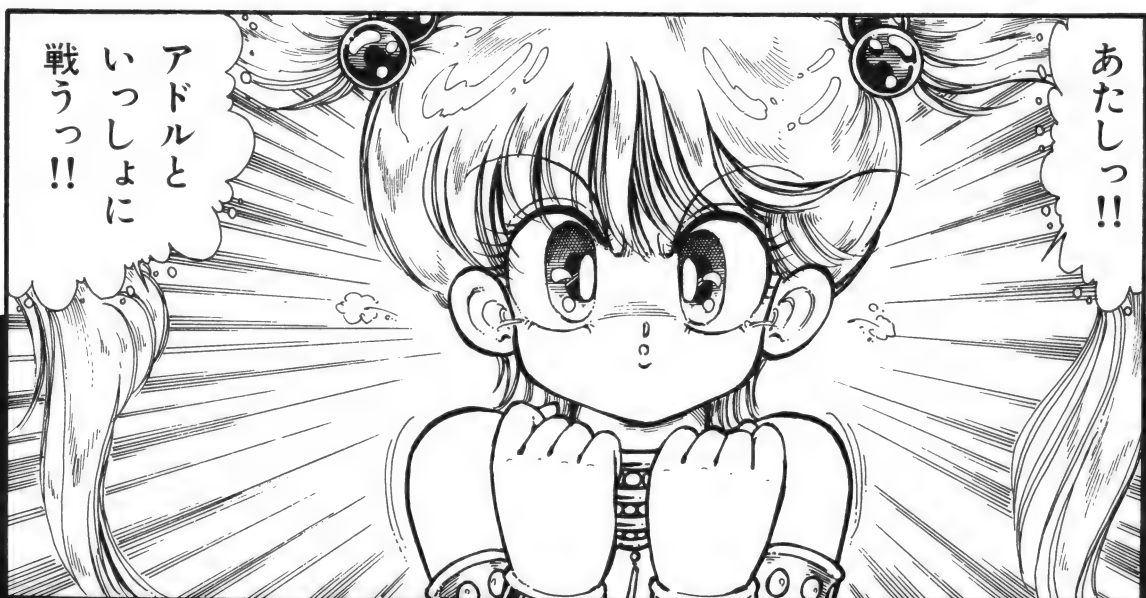
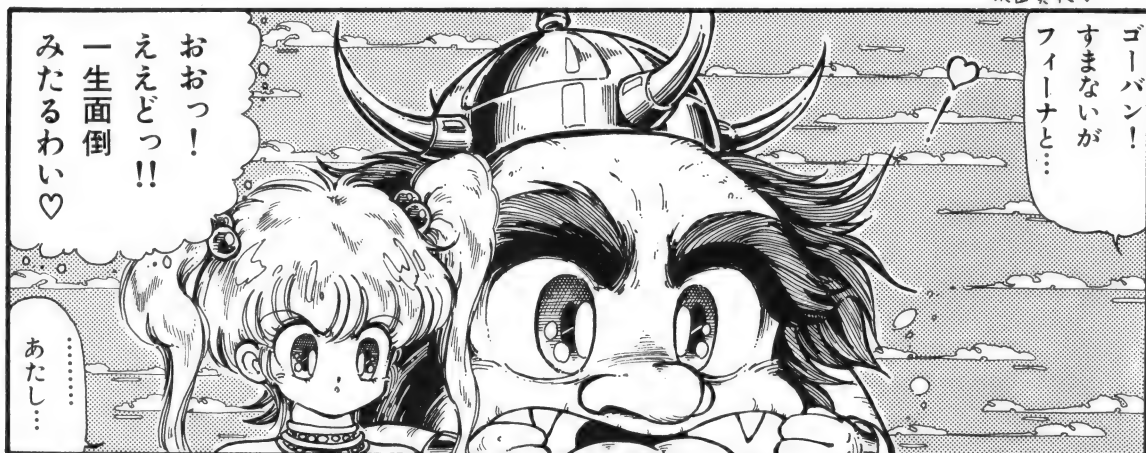
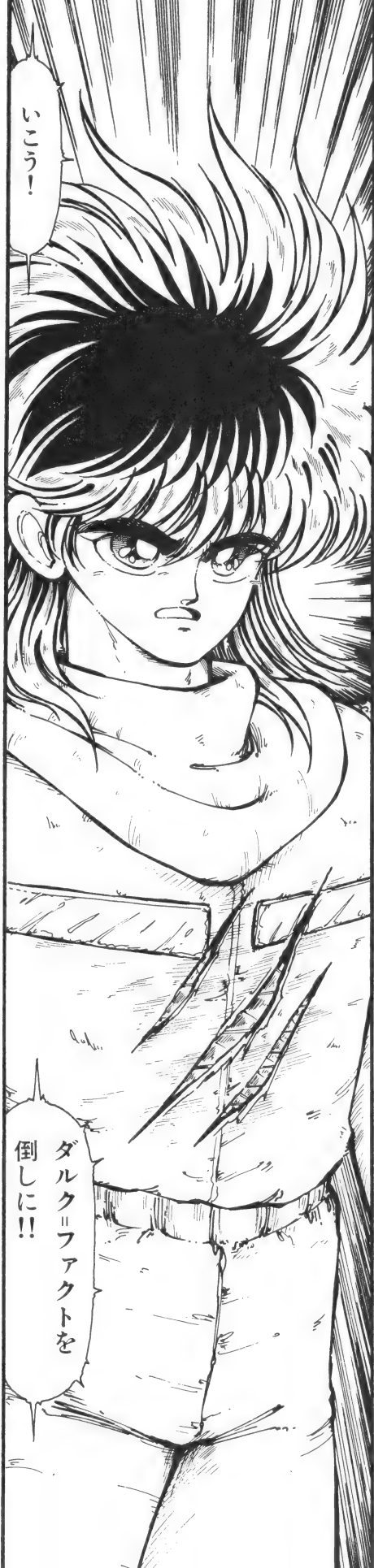
ごめん…

カオスエンジェルズのお助け人＝泉由貴サマ♡

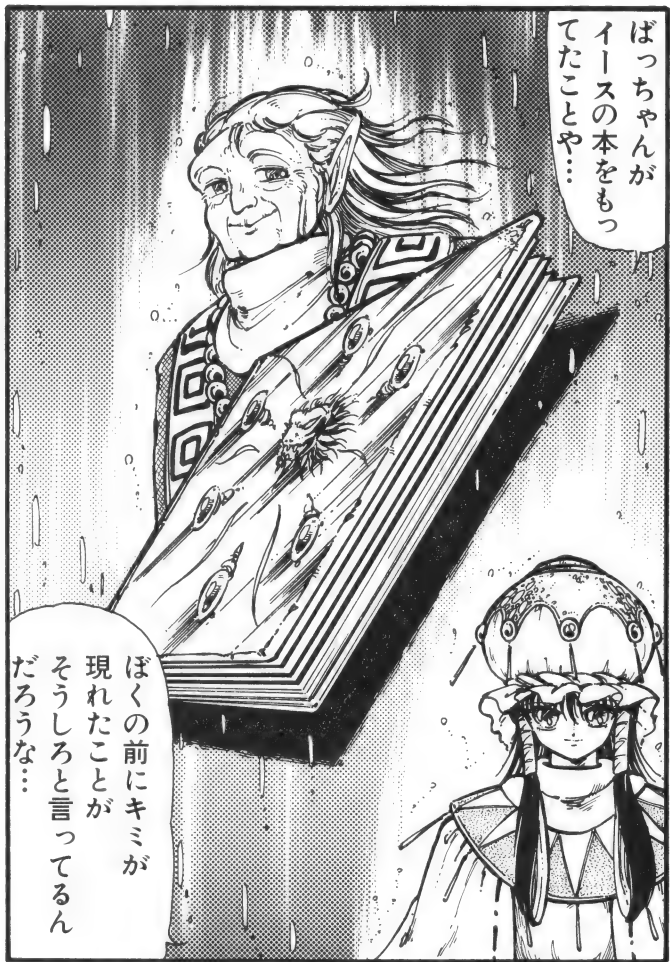
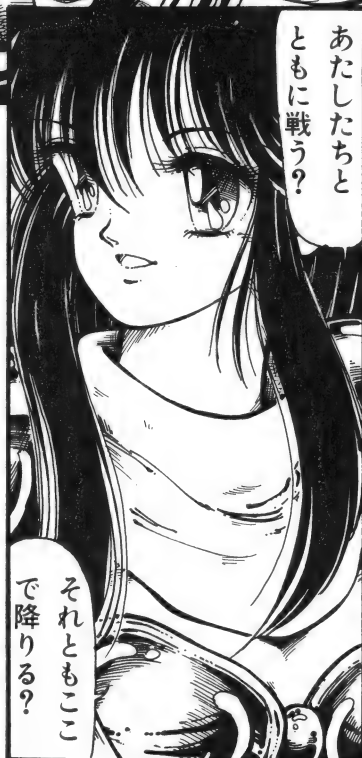
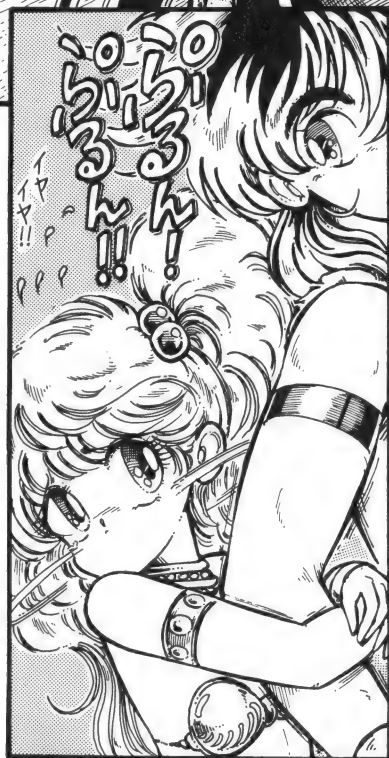
ゴーバン！すまないがフィーナと…
おおっ！ええどっ!!一生面倒みたるわい♡
………あたし…

あたしっ!!
アドルといっしょに戦うっ!!

決まった♡

来て！ そのかっこ
じゃ戦えないわ♡

アドルゥ…

フィーナ…
いっちゃうのお？
アドル…
ごめんよ イースの本で
フィーナの記憶を
もどしてあげたい
けど…

いこう！

ダルク=ファクトを倒しに!!

そしてあたしはイースにいた女神の生まれ変わり…
レア…
どお？
光ってる…
レア…
あたしたちとともに戦う？
それともここで降りる？
ぷらるん！
ぷらるん!!
イヤイヤ!!

その後八百年の後
彼はその地位に
飽きたらず
より強大な力を得て世界の
すべてを我がものとしよう
としている…
あたしたちは
イースの本を集めて
その秘めたる力を
開放し…
魔物をもといた
世界へ封印する
ために戦っている…

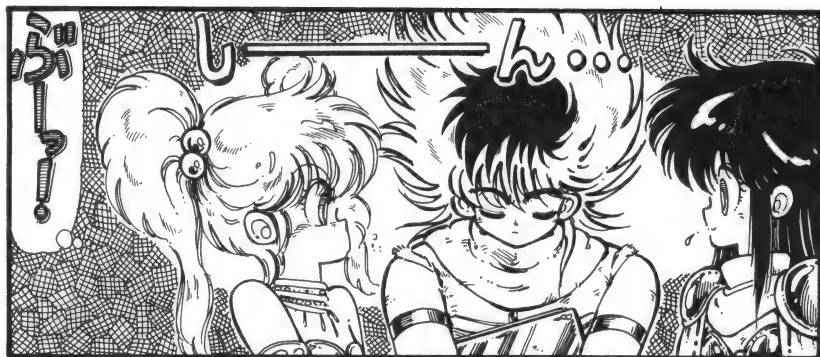
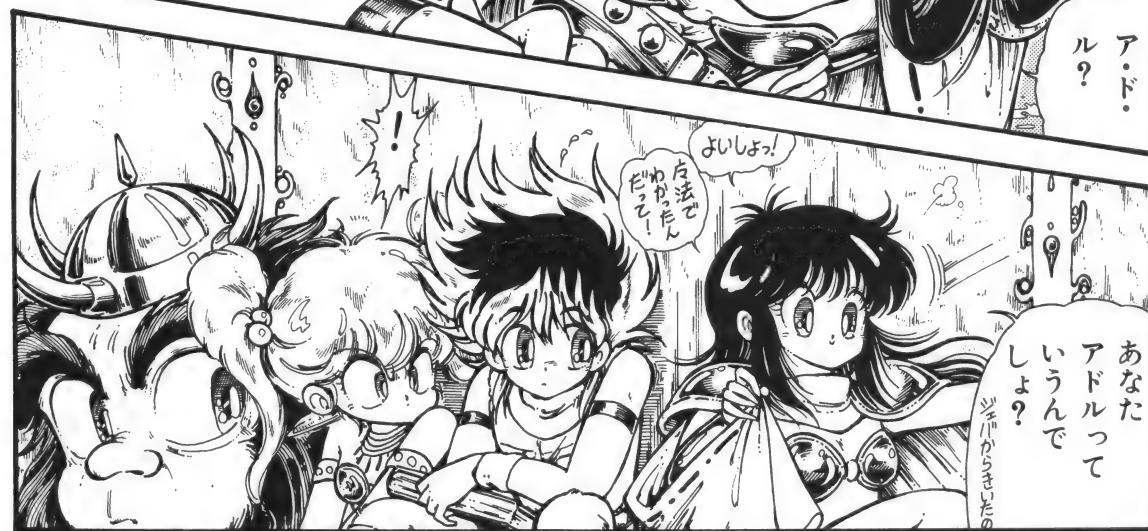
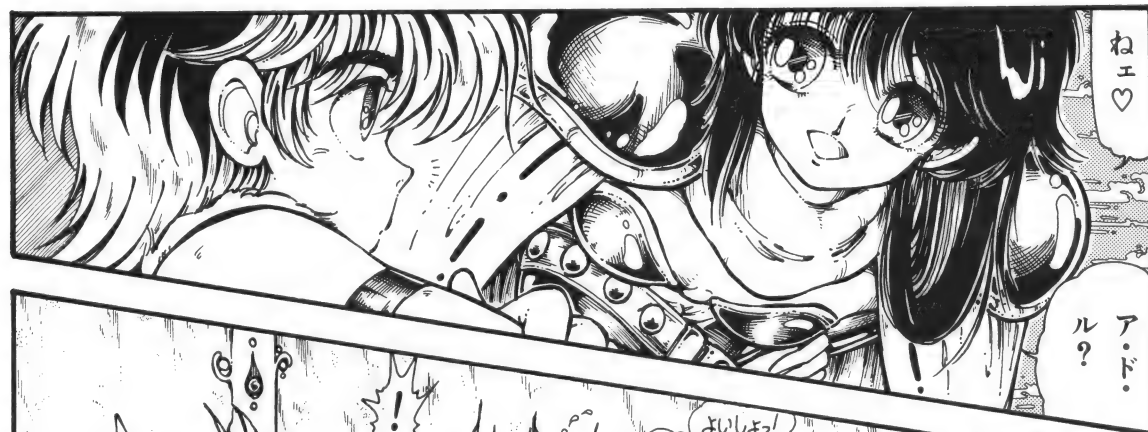
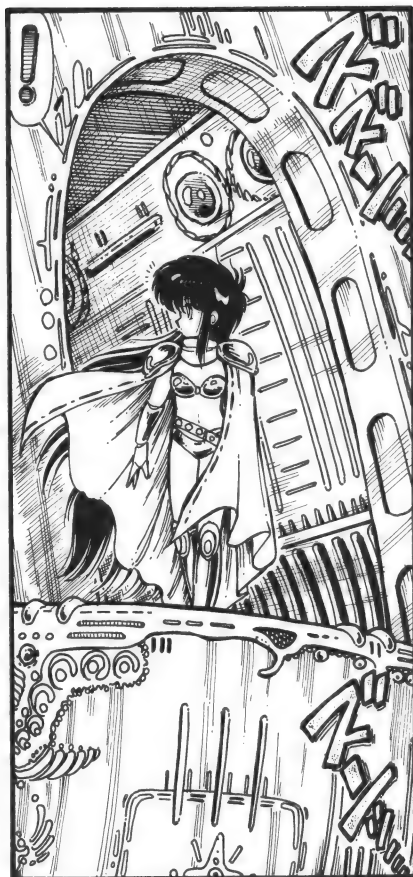
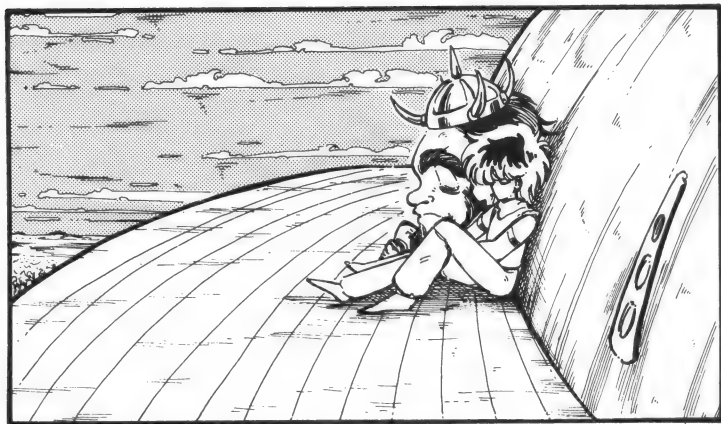
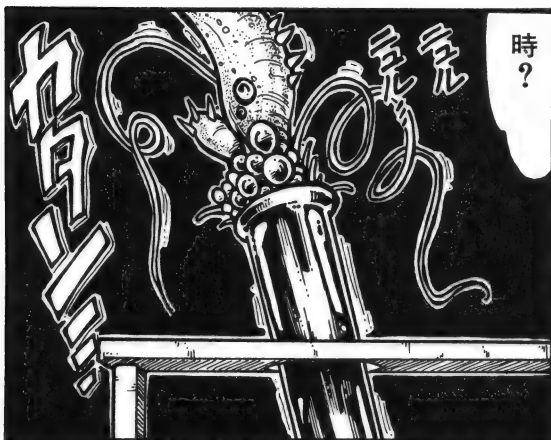
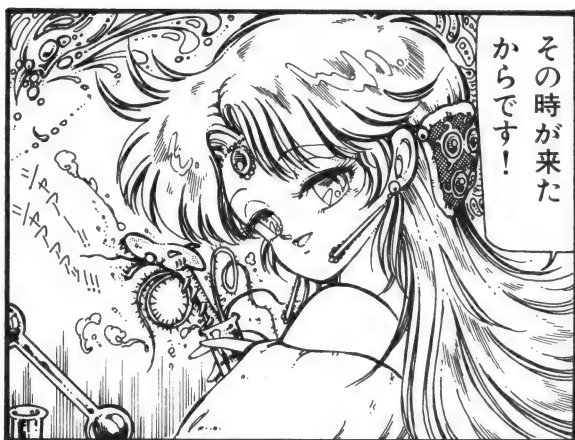
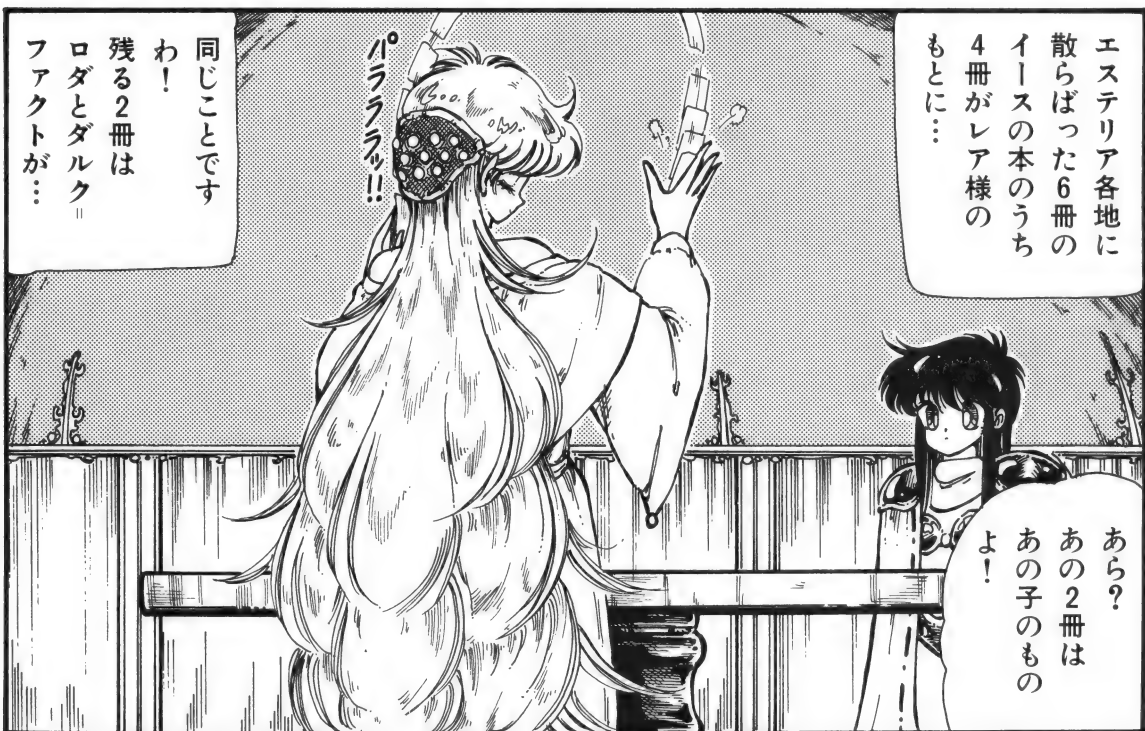
ダルク=ファクト…
彼はイースの6人の
導師の1人・裏切り者
ファクトの末えい…
ファクトはイースの時代
2人の女神を裏切った
報酬に地上の
魔物たちの長となる
ことを許された…

あなたはこれからの生き方を選択しなくちゃいけない!

イースの本を私にわたしてここで降りるか…

私たちとともにダルク＝ファクトと戦うか!

!

ねェ♡
ア・ド・ル？
あなたアドルっていうんでしょ？
ジェバからきいたの
よいしょっ!
方法でわかったんだって！

エステリア各地に散らばった6冊のイースの本のうち4冊がレア様のもとに…

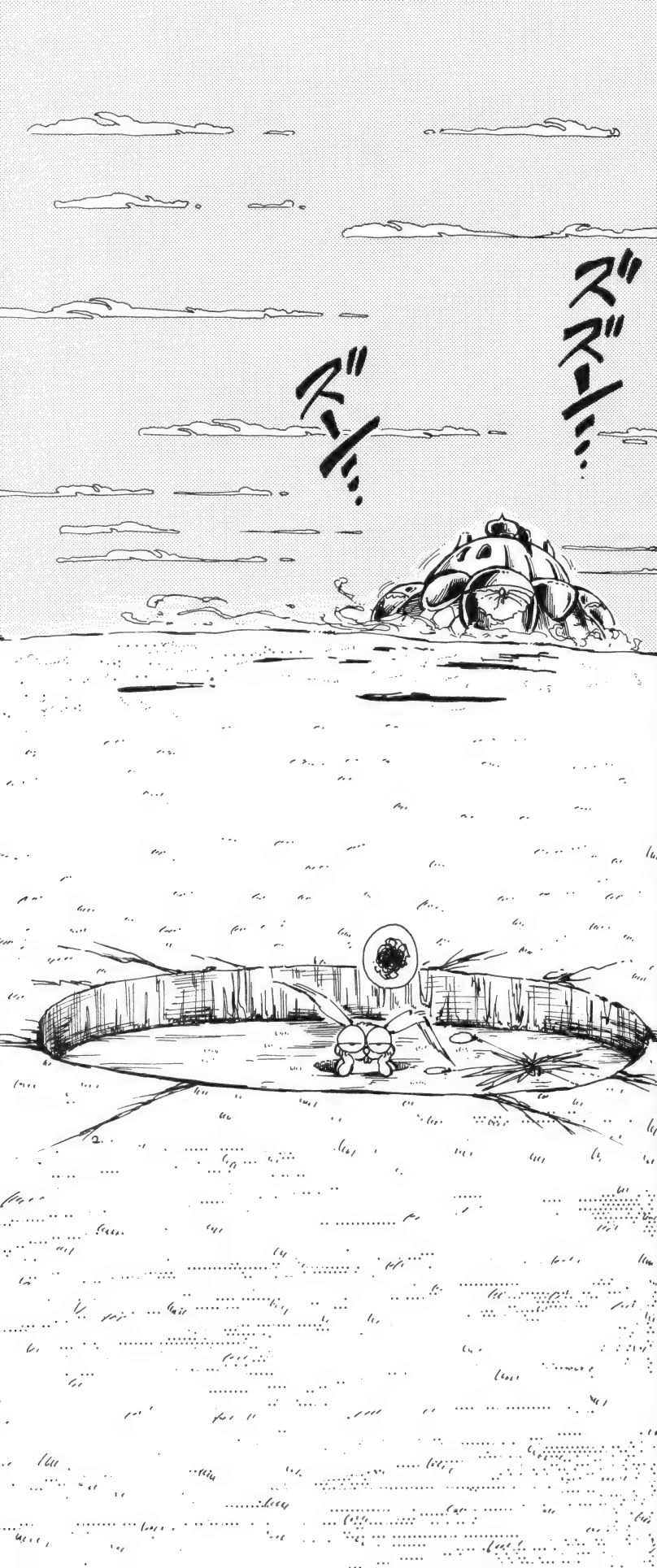
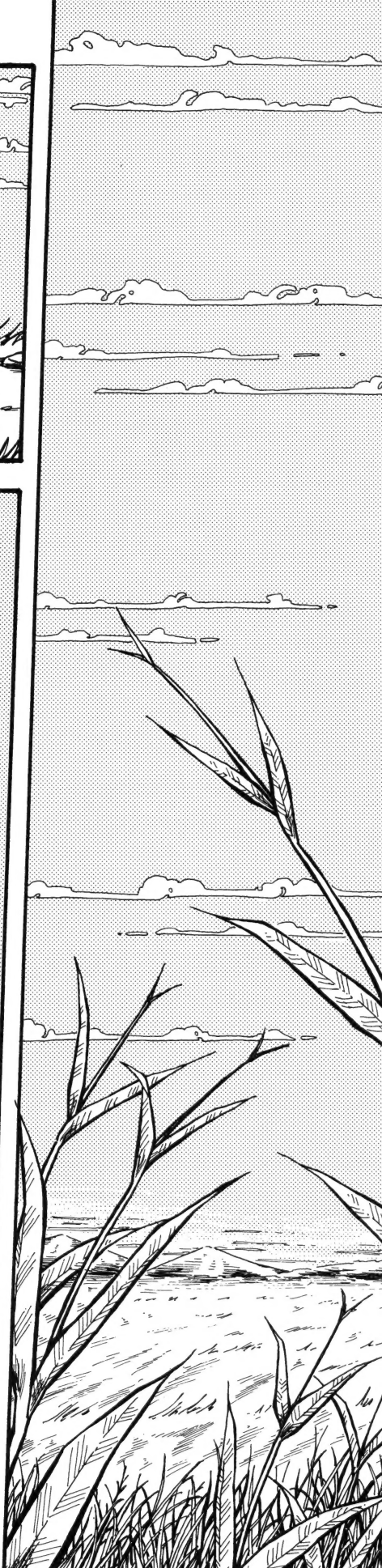
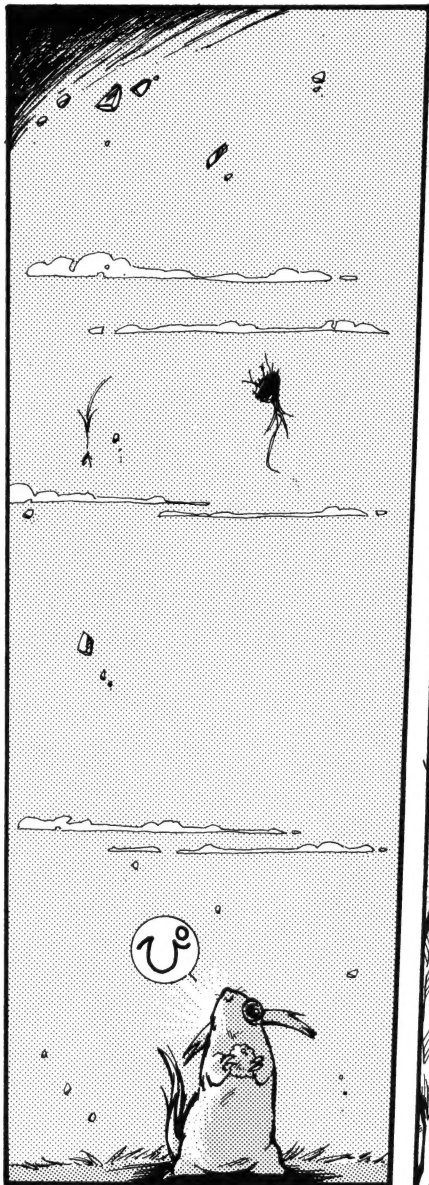
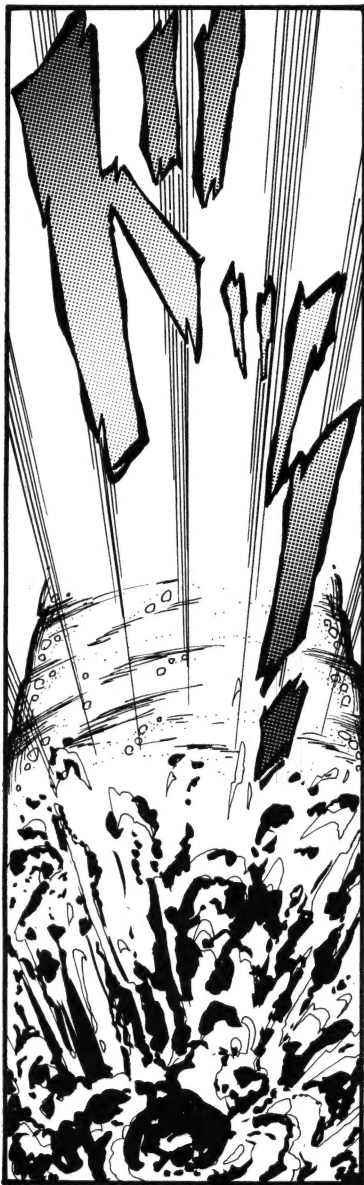
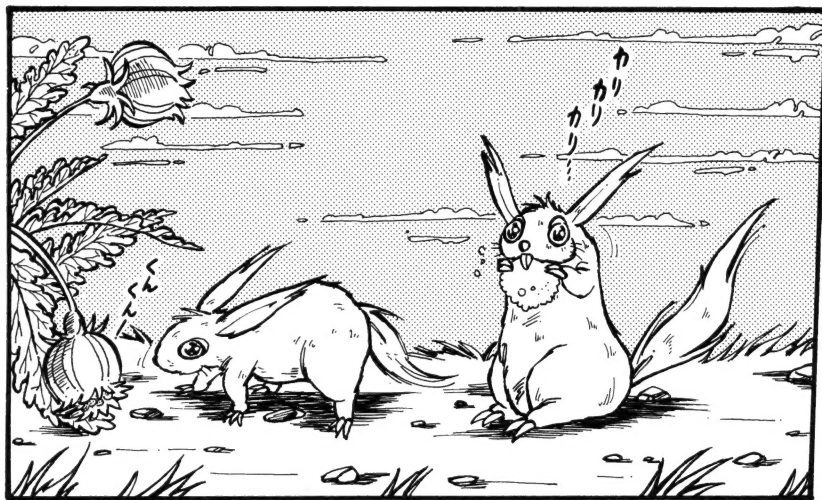
パラララッ!!

同じことですわ！残る2冊はロダとダルク＝ファクトが…

あら？あの2冊はあの子のものよ！

さて…
聞かせてもらいましょうか?
ジュボッ!
尊師最強の力をもちながら…
魔族と戦うことをこばんできたあなたが
なぜ今になってここまでやって来たのかな?
…

ズズー…
ズン…

カリカリカリ…
くんくん
ぴ

イース
Ys
SECT. 11 戦士の誓い
いざ、新たなる戦いへ!!
SHOW HAGOROMO
羽衣翔
Directed by CANDY HOUSE
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

番外・II

―天使たちの午後・II―

「番外・II―天使たちの午後・II―」は、「天使たちの午後・II―美奈子―」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II―美奈子―」を持っている人にはとってもウレシイ！ 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!

対応機種

大好評発売中

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2、
ディスク3枚組（PC-98、MSX2はディスク2枚組）

人気ゲーム「天使たちの午後・II―美奈子―」がついにコミックスになった！12月下旬発売!!（発行／白夜書房 製作／OSB出版）A5判160頁、カラー満載の定価850円、御期待下さい!!

JASTSOUND（ジャストサウンドシリーズ可）
定価7,800円

アナタとあえれば、さむくない！

Valzel II
ヴァルツエル
シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2、
2ドライブ専用（MSX2は1ドライブ専用）
ディスク4枚組（PC-98、MSX2はディスク2枚組）

●史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンドSE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

JASTSOUND Plus（ジャストサウンドプラスシリーズ可）
定価8,800円

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。（電話によるお問い合せは致しかねます。）

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店㊟5252817

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
TEL：03(706)9766 FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

あと1秒で
私達は超エンターテイメント
を完成する。

PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.1

インビテーション

InvitatioN

影からの招待状

今、エンターテイメントを変えようとしている。

DATAWEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397703527 雑誌13977-3